ドラッグ オン ドラグーン3

設定資料集＋
ザ・コンプリートガイド

電撃DOD3 電撃オンライン責任編集

DOD3



ドラッグ オン ドラグーン3

設定資料集＋ザ・コンプリートガイド

アスキー・メディアワークス

開発者の全面協力のもと、『DOD3』のすべてが詰まった究極の一冊

設定×攻略×考察×小説

『DOD3』から分岐した誰も見たことがない異伝『DOD1』

『ドラッグ オン ドラグーン1.3』解禁

『DOD3』と『DOD1』のみならず、シリーズ世界すべての関係性を記した回答がここに！

ヨコオタロウ、映島巡、名取佐和子らによる小説、年表を交えた『DOD1』の異伝が登場！

『DOD3』エンディング後の“契約”がない世界における、カイムとアンヘルの新たな共生関係とは？

フリアエが兄カイムとたもとを分かつなど、予測不能で刺激的な展開が続出！

ファン必読の本書内容

- 開発者が執筆するオリジナル小説
- 藤坂公彦が描くオフィシャルイラスト
- 初期デザインを含む設定イラスト
- 小説やDLCを含めたディープな考察
- 豪華イラストレーターの新規イラスト
- 開発者へのロングインタビュー
- 本書独占となる完全攻略データ
- 物語中の事象をまとめた詳細な年表
- 全武器のウェポンストーリー　etc

【物語の深淵に迫る報告書“Record of Flower”】本書の設定資料集パートは、『DOD3』のエンディングからはるか未来の世界で発掘された文献記録を読み解くという構成。ゼロたち当事者の視点ではなく、第三者である記録者の視点で見るからこそ気づいた、事象の裏側や物語の真実について報告していく。**【『DOD3』の謎をディープに読み解く考察記事】**DLCや小説を含め、特異点による分岐（シフト）現象の記録を徹底的に考察。登場人物の真の目的や奇抜な行動の真意を分析しつつ、多元世界で展開する『DOD3』という物語の全体像を提示する。**【藤坂公彦が描く幻想的なアートワーク】**メインビジュアルやパブリシティ用イラスト、キャラクターイラストなど、キャラクターデザイナー 藤坂公彦が描くさまざまな『DOD3』関連イラストをあますことなく収録している。**【開発者による全面バックアップ】**開発者に協力をあおぎ、ゲーム内の設定やエピソードの裏に隠されていた見落としやすい重要情報をサルベージ。狂気をはらんだ物語に秘められた衝撃の真実に迫る。**【本邦初公開となる貴重な設定イラストの数々】**設定イラストのコーナーでは、衣装や武器のギミックの説明や、敵デザインの設定イラストなど、本書で初公開となるものを多数収録。銃を持つフォウや清楚なお嬢様風のファイブなど、ゲーム中には登場しない幻の初期アイデアラフも大量に掲載している。**【衝撃の結末を迎えるウェポンストーリー】**DLC用を含めて『DOD3』に登場するあらゆる武器のウェポンストーリーを全文掲載。一部の武器については、『DOD1』や『DOD2』『ニーア』のウェポンストーリーもフォローしている。**【独断と偏見に満ちたマニアックなコラム】**『DOD1』のカイムとアンヘルの人気の高さを分析するものなど、『DOD』シリーズファン必読のコラムを掲載。ゲーム冒頭に登場する謎めいた英語のポエムの解説や、コミック版との関連性の分析など、いびつなテーマのコラムをとりそろえている。**【開発者が自ら語る『DOD3』のヤバさ】**シナリオを手がけた映島巡&名取佐和子による座談会風の考察記事、『DOD3』のテーマソング『クロイウタ』を歌い、『DOD』シリーズファンでもある藍井エイルと開発者であるヨコオタロウとの対談などを軸に、ゲーム開発の舞台裏や隠された設定を読み解いていく。**【ファンの声を集めた特別コーナー】**電撃オンラインで行ったファン参加企画の結果も発表。好きなキャラクターや名シーンに関する投票結果、ファンの愛が詰まったイラストを掲載。

物語の謎を読み解く裏設定や幻の初期デザインを独占公開

豪華作家が『DOD3』を描いたオリジナルイラスト

- 文倉十
- 丹野忍
- pako
- フカヒレ
- MAYA
- 森井しづき
- 八重樫南

完全攻略本パートも充実

本書独占であらゆる攻略情報を完全掲載。全エンディングへと導く分岐条件の公開をはじめ、武器やアイテムの全データも掲載。やり込み派が知りたい、トロフィー獲得条件についても掲載している。

ドラッグ オン ドラグーン3

設定資料集＋ザ・コンプリートガイド

電撃DOD3

電撃オンライン責任編集



ドラッグ オン ドラグーン3 設定資料集＋ザ・コンプリートガイド

アスキー・メディアワークス

DRAG-ON DRAGOON 3

ドラッグ オン ドラグーン 3

電撃DOD3



DOD3
ドラッグ オン ドラグーン3
設定資料集＋ザ・コンプリートガイド

ドラッグ オン ドラグーン3 設定資料集＋ザ・コンプリートガイド

CONTENTS

Record of Flower
-特異点による世界分岐（シフト）現象の記録報告-

#1：画家たちが描くウタウタイと使徒

#2：特異点とその周辺人物の考察

#3：多元世界論における分岐（シフト）の考察

#4：関連画像資料

#5：関連文書資料

#6：発掘された文献記録

DOD MANIAX（コラム）

ドラッグ オンドラグーン3 ザ・コンプリートガイド

重要機密

Record of Flower

-特異点による世界分岐（シフト）現象の記録報告-

報告事案

#1 画家たちが描くウタウタイと使徒

#2 特異点とその周辺人物の考察

#3．多元世界論における分岐（シフト）の考察

#4 関連画像資料

#5 関連文書資料

#6 発掘された文献記録

序

本文書“Record of Flower”は、“花”の力を得たことをきっかけに、
多くの分岐現象を引き起こした特異点の女性ゼロと、
彼女にかかわる多くの人々が引き起こした事象の記録を文書化し、まとめたものである。

内容は、複数に分岐（シフト）した多元世界それぞれで発生した
事件、事象を通して得た情報や知識を総括したものとなる。
ただし、事件に巻き込まれた人物の心理状況など、
一部においては記録者側の推察や考察を交えたものも存在している。

なお、多元世界の情報について研究を進めていくうえで、
さまざまな画像データ、文書、文献などが発見された。
これらは後世の人物が独自の視点で書き記した文章や画像がほとんどだが、
一部、資料として価値があるものも見受けられたため、本文書内に記録している。
事実との相違が見受けられるものもあるが、
これについてはあくまでも参考用として認識してほしい。

文書内に登場する単語について

●多元世界
量子のからみ合いによって存在が確認されている、多数の平行世界のこと。特異点と目されている人物や物質が引き起こす行動によって、それまでにたどった道筋とは別の可能性を示す世界が生まれることが確認されている。

●特異点
世界になんらかの影響を持つ人物や物質の総称。本書内ではゼロ、ワン、トウ、スリイ、フォウ、ファイブという6人のウタウタイを特異点として定義。中でもゼロは、注目すべき特異点として、その行動を詳細に記録している。

●分岐（シフト）
特異点と呼ばれる人物や物質が起こす行動によって、世界が別の可能性、別の未来にたどりつくことの総称。

●ウタウタイ
“花”をその身に寄生させることで、強大な身体能力と再生能力を有した者の総称。ウタを歌うことで、人間を超越した力を発動することができる。



極秘

#1：画家たちが描くウタウタイと使徒

さまざまな画家たちがウタウタイや使徒の姿を描いたイラストを記録。画家たちの空想が表現された、オリジナル作品も数多く存在している。



COLLABORATION ILLUST 01 文倉 十 あやくら じゅう

代表作 小説『狼と香辛料』挿絵(KADOKAWA/アスキー・メディアワークス)
ゲーム『ラストバレット』キャラクターデザイン(フリュー)

学園バトル編！　というイメージで描かせていただきました。学園を支配する妹たちに立ち向かう、アウトローなゼロ(＋ミハイル)という感じで。ゼロだけセーラー服なのは転校してきたからです(お約束)。ウタウタイの姉妹たちは、それぞれ個性的でとても素敵なので、全員描けてよかったです！



COLLABORATION ILLUST 02 文倉 十 あやくら じゅう

代表作 小説『狼と香辛料』挿絵（KADOKAWA/アスキー・メディアワークス）
ゲーム『ラストバレット』キャラクターデザイン（フリュー）

ゼロさんは生足ハイソックスな感じがとても素敵でしたので、そのあたりに気合いを入れて描かせていただきました。キャラクターの設定からもう、いろいろ想像をぶった切ってる感じで、プレイするのが今からとても楽しみです……！（初出：電撃PlayStation Vol.554）



COLLABORATION ILLUST 03 丹野 忍 たんの しのぶ

代表作 小説『グイン・サーガ』挿絵（早川書房）
ゲーム『ブレイドストーム 百年戦争』キャラクターデザイン（コーエーテクモゲームス）

やっぱり2人の関係抜きに、このゲームは語れません。昔からドラゴンライダーが大好きな僕ですが、これまでで一番楽しく描くことができました。



COLLABORATION ILLUST 04 pako ぱこ

代表作 ゲーム『シャイニング・フォース イクサ』キャラクターデザイン（セガ）
ゲーム『スカーレッドライダーゼクス』キャラクターデザイン（レッド・エンタテインメント）

設定がさすがすぎて、脳が追いつくのがだいぶ遅れました。なんというか、結局ドレを選んでも死ぬじゃん！ このギャルゲー！ みたいな気分です。インタビューで読んだ制服とドラゴンというのが、なんか見てみたかったなぁと思って描きました。



COLLABORATION ILLUST 05 フカヒレ ふかひれ

代表作 ゲーム『つくものがたり』キャラクターデザイン（フリュー）
ゲーム『限界凸騎 モンスターモンピース』キャラクターデザイン（アイディアファクトリー）

ウタウタイ姉妹の絡み絵を描いてみたかったので楽しかったです！　フォウちゃんかわいい……。あとゼロさんの横から見た胸をがんばりました……！



COLLABORATION ILLUST 06 フカヒレ ふかひれ

代表作 ゲーム『つくものがたり』キャラクターデザイン（フリュー）
ゲーム『限界凸騎 モンスターモンピース』キャラクターデザイン（アイディアファクトリー）

今回は男性キャラメインなので普段よりもマットな感じで描いてみました。ディトくんの、若干人を小馬鹿にしているようなSっぽい笑顔と膝小僧がポイントです。半ズボンって素敵ですね……。イラストではゼロさんしか描けなかったのですが、ウタウタイの女の子たちはみんなかわいいですね！ 特にトウちゃんが好きです。本編でのセントさんとの関係が気になります。（初出：電撃PlayStation Vol.550）



COLLABORATION ILLUST 07 **MAYA** まや

代表作 ゲーム『beatmania IIDX』シリーズ・イラスト(KONAMI)
ゲーム『pop'n music』シリーズ・イラスト(KONAMI)


こんにちは、MAYAです。公式サイトのBGMや『クロイウタ』を聴いたりして描きました。少しでも『DOD3』の雰囲気が伝わればいいなと思います。血の表現を描けることは滅多にないので楽しかったです。もっと色香ねっちり血どろどろも描きたかったなとも！　今回は描けませんでしたが、なんとなくフォウが、一番描くのが楽しそうだな~なんて思ってます。（初出：電撃PlayStation Vol.552）



COLLABORATION ILLUST 08 森井 しづき もりい しづき

代表作 ゲーム『メモリーズオフ ゆびきりの記憶』キャラクターデザイン（5pb.）
コミック『金魚鉢ホロスコープ』（KADOKAWA/アスキー・メディアワークス）

年に一度行くか行かないかという、浅い知識でファミレスを描きました。



COLLABORATION ILLUST 09 森井 しづき もりい しづき

代表作 ゲーム『メモリーズオフ ゆびきりの記憶』キャラクターデザイン(5pb.)
コミック『金魚鉢ホロスコープ』(KADOKAWA/アスキー・メディアワークス)

本イラストのこだわりポイントですか、そうですね……こだわりポイントは～…おし…り…？(初出：電撃PlayStation Vol.548)



COLLABORATION ILLUST 10 八重樫 南 やえがし なん

代表作 ゲーム『閃乱カグラ』シリーズ・キャラクターデザイン（マーベラスAQL）
小説『放課後限定勇者さま。』挿絵（KADOKAWA/アスキー・メディアワークス）

どうもこんにちは！ 八重樫南です。『ドラッグ オン ドラグーン』という作品は『1』『2』ともに遊んでおり、『3』が出ると聞いてびっくりしました！ そんな折り、このようなイラストを描かせていただき、とても光栄です。ゼロちゃん、ワンちゃん（犬みたい）、とってもかわいいです。高鳴る胸に、おっぱいもつい大盛りに仕上げてしまいました！ キャラも魅力的ですし、アクションもきっとド派手になっているんでしょうね。発売が楽しみです。それでは！ 八重樫南でした。（初出：電撃PlayStation Vol.546）



 パブリシティ用イメージイラスト 藤坂 公彦 ふじさか きみひこ



パブリシティ用イメージイラスト 藤坂 公彦 ふじさか きみひこ



 『ドラッグ オン ドラグーン 10周年記念BOX』用イメージイラスト 藤坂 公彦 ふじさか きみひこ



『週刊ファミ通 No.1307』表紙イラスト　藤坂 公彦 ふじさか きみひこ



『ロード オブ ヴァーミリオン III』カードイラスト　藤坂 公彦 ふじさか きみひこ



『ロード オブ ヴァーミリオン III』カードイラスト　高木 正文 たかぎ まさふみ

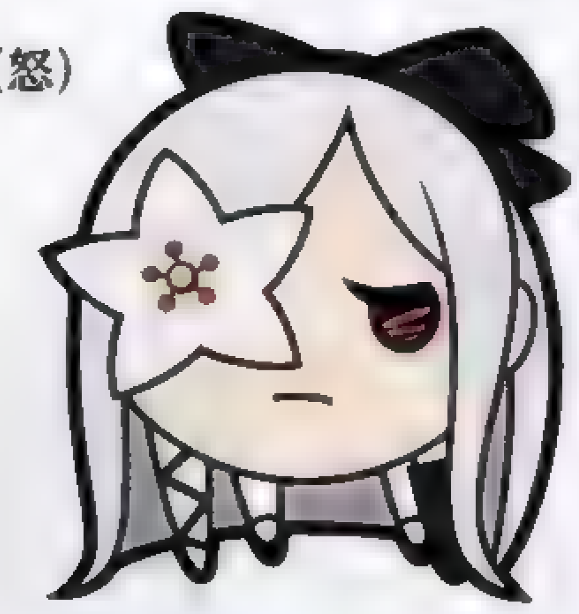


『電撃PlayStation Vol.556』表紙イラスト　藤坂 公彦 ふじさか きみひこ

1 ゼロ



2 ゼロ（怒）



3 ゼロ（嘔吐）



4 ミハイル



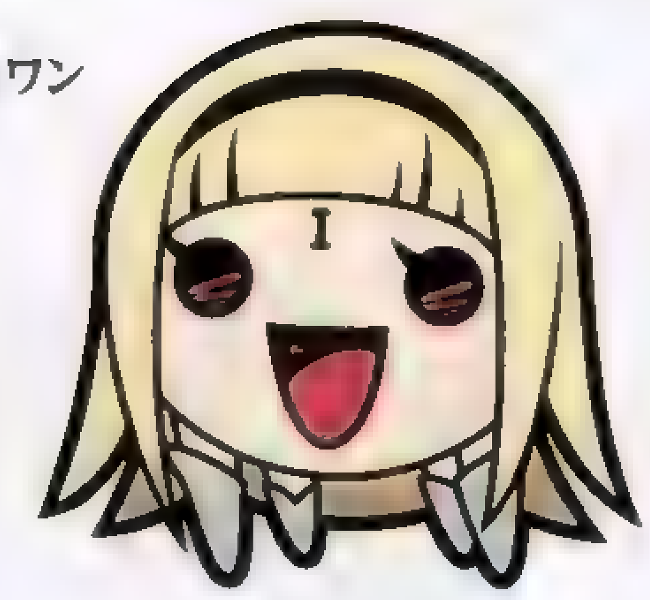
5 ミハイル（放尿）



6 ミハイル（東京タワー）



7 ワン



8 トウ



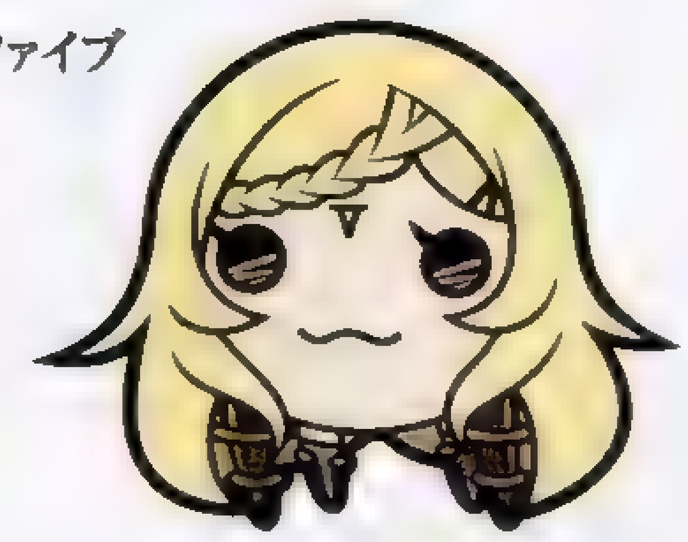
9 スリイ



10 フォウ



11 ファイブ



12 ファイブ!?



13 カイム



14 カイム（契約）



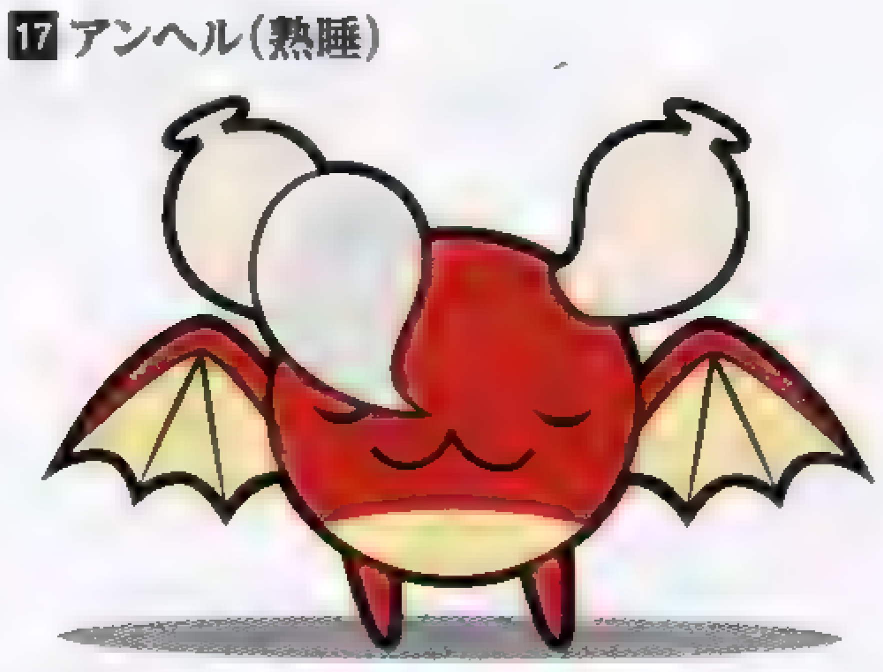
15 フリアエ



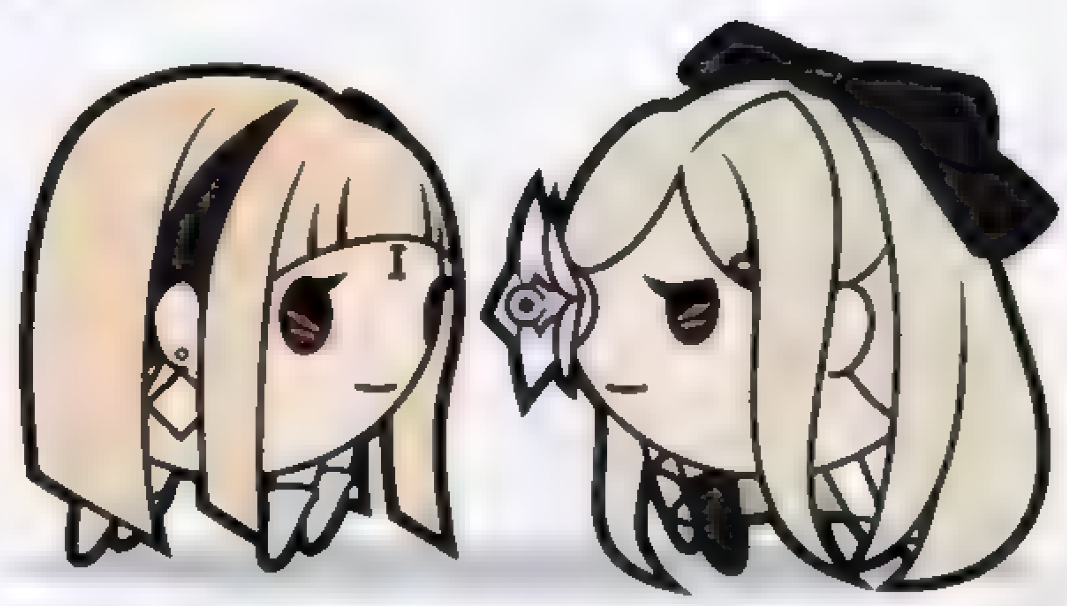
16 アンヘル



17 アンヘル（熟睡）



18 ゼロとワン



パブリシティ用イラスト 横尾 有希子 よこお ゆきこ

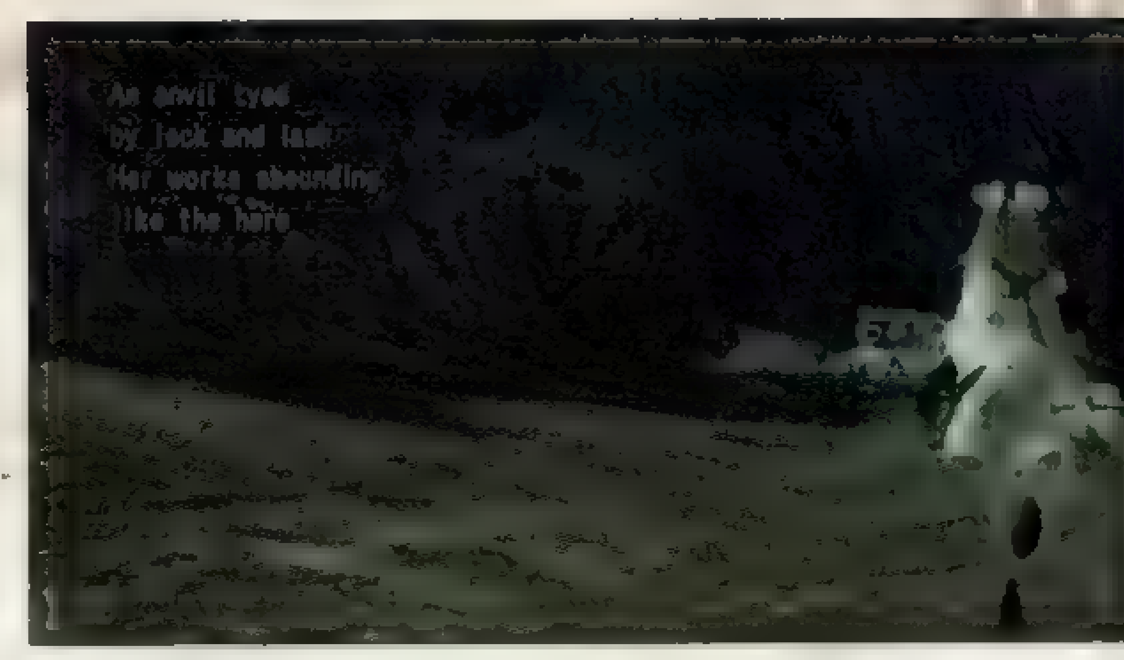
初出
3『週刊ファミ通』No.1313　5『週刊ファミ通』No.1311　6本書用描き下ろし
12『週刊ファミ通』No.1310　17『週刊ファミ通』No.1312
18ファミ通LIVE（2013年12月27日放送回）

DOD MANIAX Vol.01

文：松下忠嗣

ゲーム冒頭の英文ポエムの秘密

ゲーム冒頭のA分岐一章一節第二項では、謎めいた英文のポエムが表示される。こちらは下記のように、ポエムごとにもととなった日本語版と原題が存在する。その内容は、ウタウタイたちの戦いの行く末を暗示するもの。だが、例えば"糸がほぐれる"をあえて"糸ほ暮(ぐ)れ"と当て字で表記し、それをもとに英文に訳しているので、英文を読むだけでは意味がわからないしかけが施されていた。



◀海の国を進むゼロの横に表示される英文のポエム。普通に訳すだけでは意味が伝わらないよう、独特の表現が意図的に盛り込まれていた。

1：欲望の糸が 腐り落ちる

A thirstful whore	渇きし女郎
with lips agasm	唇 渦(うず)き
Her web unspundled,	その糸 ほ暮(ぐ)れ
left to blight	呪いに堕つる

欲望にまみれた女（ファイブ）が蜘蛛（ファヌエル）を操り、死ぬことを暗示している。

2：暗い城に 嘘月(うそつき)の虫が登る

A fortrace drowning	溺れ逝く城
in the blasm	黒き淵にて
Her walls vansieged	その壁 堕としむ
by falseful mite	虚虫(こむし)の顎

城に閉じこもった女（フォウ）が嘘つき（ゼロ）に殺されることを暗示している。

3：作られし 操られし 髪と

An anvil tyed	縛られし重死(おもし)
by lock and lash	髪に絡まれ
Her works abounding	その所業 乱れしこと
like the hare	野兎(やと)のごとし

髪の長い女（スリイ）が常軌を逸した行動をすることを暗示している。

4：甘い氷 緋火割(ひびわ)れて

An icy love	凍てつく哀(あい)
by fire knashed	焔に殺(や)かれ
Her tears for him	御名(おんな)の涙の
a dulcy aer	甘き戦律

愛し合うカップル（トウとセント）が別れることを暗示している。

5：友愛の牙が 終わる時

A farewell kiss	別れの口突(くちつ)け
from lealfast drake	誠なる巨龍
Her end a cork	栓を抜かれ死(し)
pulled from the wine	美酒のごとし

ガブリエルが死に、ワンと別れることを暗示している。

6：二つの赤 天使となりて 地に降りん

Which falls in	大血に降りし
gemel angels' wake	双生なる天子
And reddens this,	赤く染まりし
our dearthly stein	土杯(どはい)の渇き

双子のワン（弟）が天使の教会を作ることを暗示している。

7：呪割(のろわ)れた契約 花開く

Or will the flower	やがてその華
splay her flaps	禍弁(かべん)を広げ
Contract and birth	契りの膿出(うみだ)す
a world defaced?	この世かな

"花"の力で"契約"の概念が生まれることを暗示している。

8：壊れた剣 摘み取られる

Or will her thornish	異原(いばら)のつるぎ
sword be snapt	罪折られ
The flower broken	瓶を盗(と)らむと
for the vase?	割られる華か

ゼロの精神が崩壊し、その先の分岐が閉じられることを暗示している。

9：歌姫の足音 舞い上がる時

Or will the songstyr	うたうたひ
dance and scend	哀歌(あいか)を負(ふ)みて
A eulogy beneath	踊りて昇る
her boots?	悲しき姿

D分岐最終節で、ウタウタイが歌いながら踊る姿を暗示している。

10：世界樹の根が 世を滅ぼす

The world will meet	この世もまた
a tangled end	空(から)みて滅びぬ
Betwixt its voul,	穢れし迷い根
labrynthin roots	そのさなか

世界が複数に分岐しており、危険な状態になっていることを暗示している。

極秘

#2：特異点とその周辺人物の考察

世界に分岐現象を引き起こした特異点のゼロを中心に、ウタウタイ同士の激しい争いに身を投じた人物の姿を記録する。

ZERO
ゼロ





ZERO's Data

性別：女
年齢:17歳（17歳で死亡）
身長:168cm
体重:55kg
スリーサイズ:B不明/W不明/H不明
バストカップ:D（手で触った感触での測定記録）
大切なもの:特になし
嫌いなもの:臭いもの
好物:好き嫌いはなし
使用武器:剣、槍、格闘装具、戦輪
髪の毛の色:銀
瞳の色:主に真紅

調査報告　裏切りのウタウタイ

ウタウタイ姉妹の長女で、自らの分身ともいえる5人の妹を殺すこと、ひいては“花”の力を根絶するために、竜のミハイルやミカエルと行動をともにした。性格は乱暴かつ面倒くさがりで、言動も非常に粗雑。目的を完遂するためなら強引な手段に出ることも多い。性に対して開放的なため、複数の男性と関係を持つことも珍しくない。元々は普通の人間で、薄紅（うすべに）と呼ばれる娼婦だった。だが、世界を憎みながら命を落とした際に“花”の力におかされたことで、人を超える力を持つウタウタイとなり、高い戦闘能力、再生能力を発揮する。また、世界にさまざまな分岐現象をもたらす、特異点の1人でもある。



身体的特徴：左腕の義手

“花”の力で身体全体すら再生できるゼロだが、左腕だけは再生できず、義手を使っている。その理由は、左腕を奪った魔獣のガブリエルが竜の力を有していたから。竜は“花”の天敵とも呼ぶべき存在で、その再生能力を無効にする力を持つ。なお、竜の牙や骨で作られた武器にも、同等の効果がある。



ゼロがまとったとされる衣服

ゼロは戦況に応じて、さまざまな衣服を使い分けていた。ここでは、彼女が身につけた衣服の一部を記録しておく。



1 DLC COSTUME カイムの服
2 DLC COSTUME フリアエの服
3 DLC COSTUME マナの服
4 DLC COSTUME エリスの服
5 DLC COSTUME ニーアの服
6 DLC COSTUME カイネの服

TOP SECRET 各分岐におけるゼロの行動

A分岐での行動

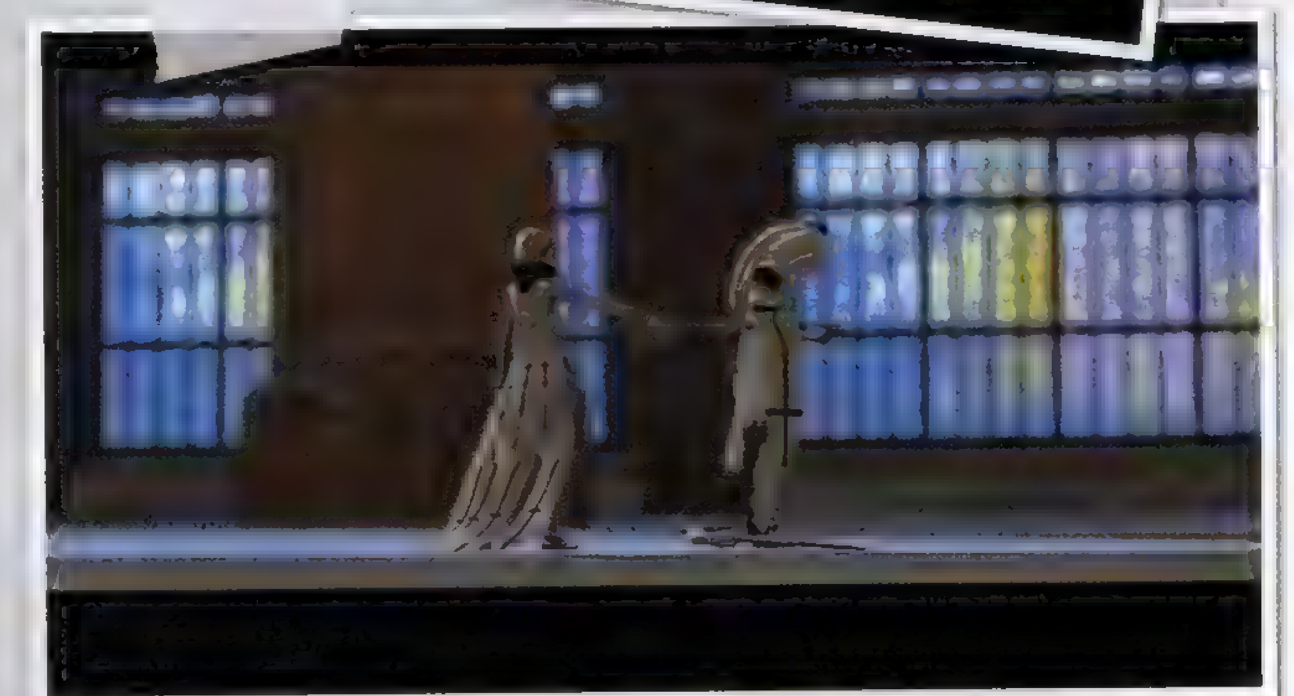
4人のウタウタイを倒し、教会都市へ

西暦999年3月。最強の竜であるミカエルを引き連れたゼロは、ウタウタイの妹たちを皆殺しにするため、教会都市へと向かう。そこで彼女は、ワンが召喚した魔獣のガブリエルに敗れて左腕を失い、相棒のミカエルも命を落とした。それから1年後。戦いで受けた傷が癒えたゼロは、ミカエルが転生した姿であるミハイルとともに、再び妹たちの命を狙う旅に出る。手始めに海の国でファイブ、山の国でフォウの命を奪うことに成功。しかし、森の国でスリイを倒した際、トウの使徒であるセントにミハイルの身柄を奪われてしまう。砂の国での激戦を経てミハイルを奪還したゼロは、その勢いでトウを撃破。4人のウタウタイが従えていた使徒を仲間に加え、ワンが待つ教会都市へと乗り込む。

ワンの片割れを見抜けなかった油断による死

教会都市に潜入したゼロは、決戦を前に、使徒たちをその任務から解放。ミハイルとともに、ワンが呼び出したガブリエルとの戦いに挑む。ガブリエルの圧倒的な力に苦戦するゼロ。ミハイルは彼女を救うため、どんな願いもかなえる竜の"最後の願い"を行使し、ゼロの目の前で命を落とす。ミハイルの死に動揺したゼロだが、彼が命と引き換えに重傷を負わせたガブリエルにトドメを刺し、そのままワンをも抹殺した。だが、その直後にワンが存在を隠してきた、もう1人のワン(弟)に胸を貫かれることに。混乱の中、命を失ったゼロだが、その表情はどこか穏やかであった。自らも含めてウタウタイの全滅を願っていた彼女にとっては、望み通りの結末だったのかもしれない。





B分岐での行動

ミハイルとの"契約"による幼児化

妖精がいなくなったことにより、少しずつ毒の瘴気に満たされていく森の中で、ウタウタイの妹たちを捜すゼロ。最後のウタウタイの妹であるトウを殺すころ、ミハイルの肉体は毒におかされ、力尽きようとしていた。それをよしとしないゼロは、"花"の力でミハイルと"契約"を交わし、無理やり彼の命を救う。しかしその代償として、ゼロ自身の肉体は幼児へと退行することになった。







C分岐での行動

ミハイルを失ったことで精神が崩壊

トウとの接触で、肉体に異変が生じたミハイル。退化した彼の命を救うため、ゼロたちはその元凶と思われるトウを捜す。だが、トウが命を落としてもミハイルの呪いは解けなかった。ゼロは早々に戦いの決着をつけるため、教会都市の骸骨で飾られた聖堂でワンと対峙。すべてのウタウタイの妹たちを討つことに成功するが、その戦いでミハイルを失ったことで、ゼロの精神も崩壊した。







D分岐での行動

すべての因縁に決着をつける

使徒たちの信頼と協力を得て、すべてのウタウタイの妹たちを抹殺することに成功したゼロ。最後のウタウタイとなった彼女は、ミハイルに優しく微笑みながら、自らの肉体に巣食う"花"を破壊するよう依頼する。"花"の力によって巨大化したゼロのウタが鳴り響く中、ミハイルの炎が"花"の中心を貫いた時、彼女の絶望に満ちた戦いの物語は、静かに幕を閉じた。







追加報告 ウタウタイは自らの手で死ねないため、竜の力を求める

彼女がまだ薄紅と呼ばれていた時、なぜ"花"におかされてしまったのかは、小説(P.086)に明記されている。ウタウタイのゼロとなった彼女は、自らの命ごと"花"を破壊しようとするが、"花"のリ・プログラム機能が発動。5人の妹が生まれ、"花"の魔力は分散した。自らの手で死ねないことを悟ったゼロは、"花"を消滅させる竜の力を求めてさまよい、ミカエルと遭遇。彼との旅の詳細はDLC(P.080)で語られている。なお、"花"やウタウタイ、特異点といった、ゼロにまつわる各種要素に関する興味深いさまざまな考察については、その詳細をP.132に記録しておく。



Mikhail's Data

性別：不明
（竜に性別はないが、
どちらかといえば雄）
年齢：1歳程度（転生後）
身長：測定不能
体重：測定不能
スリーサイズ：測定不能
バストカップ：測定不能
大切なもの：ゼロ
嫌いなもの：殺戮
好物：特になし（雑食）
使用武器：—
髪の毛の色：—
瞳の色：金

Mikhail
ミハイル

調査報告 使命を背負った誇り高き竜種

パートナーであるゼロとともに旅をする白き竜。かつて、最強の竜とたたえられたミカエルが転生した姿である。転生をはたしたばかりのため世間知らずで、考え方や行動も幼い。性格はのほほんとした平和主義で、どんな相手とも話せば理解し合えると信じている。その純粋さゆえに、ゼロを苛立たせることも多いが、本人がそれに気づいた素振りはない。竜種らしく戦闘能力には目を見張るものがあり、ゼロの窮地を何度も救う。なお、ミハイルに転生前のミカエルの記憶は残っていないため、ゼロの旅の真意を知るのは旅の終盤になってからだった。

身体的特徴：形態変化

竜種は己の形態を変化させ、より強い力を手にする能力を有する。変化が何を条件に発動するのかは、現在の事例数では断定できない。ただし、ウタウタイを殺したり補食したりすると変化が起こる場合が多いため、"花"の力を取り込むことがトリガーとなる可能性が高い。



●第一形態



●第二形態



●第三形態

ミハイルが頭にかぶったとされる異物

激しい戦いの中で、ミハイルは頭にさまざまな異物をかぶることがあった。これがゼロの趣味なのかどうかは不明だ。



1 DLC ITEM ｜ 東京タワー



2 DLC ITEM ｜ 赤さん



3 DLC ITEM ｜ 実験兵器7号

TOP SECRET 各分岐におけるミハイルの行動

A分岐での行動

ゼロのために"最後の願い"を行使

ゼロとともに、ウタウタイを討つ旅に出る。ミハイルはことあるごとに、ゼロに戦いをやめるよう説得するが、耳を貸してもらえなかった。2度にわたる形態変化で強大な力を手にしたミハイルだが、ワンとガブリエルに苦戦。ゼロを救うため、命と引き換えに願いをかなえる"最後の願い"を行使し、ガブリエルに深手を与え、力尽きた。







B分岐での行動

"契約"でその身に"花"の力を宿す

分岐現象の影響で、異様な様相となった森の毒にやられるミハイル。すべてのウタウタイの妹たちを撃破するも、毒の影響にあらがえず、ミハイルは絶命してしまう。しかし、ゼロが"花"の力を使ったことで、ミハイルは彼女と"契約"を交わし、復活。その代償として、自らの体内に"花"の力を取り込むことになった。



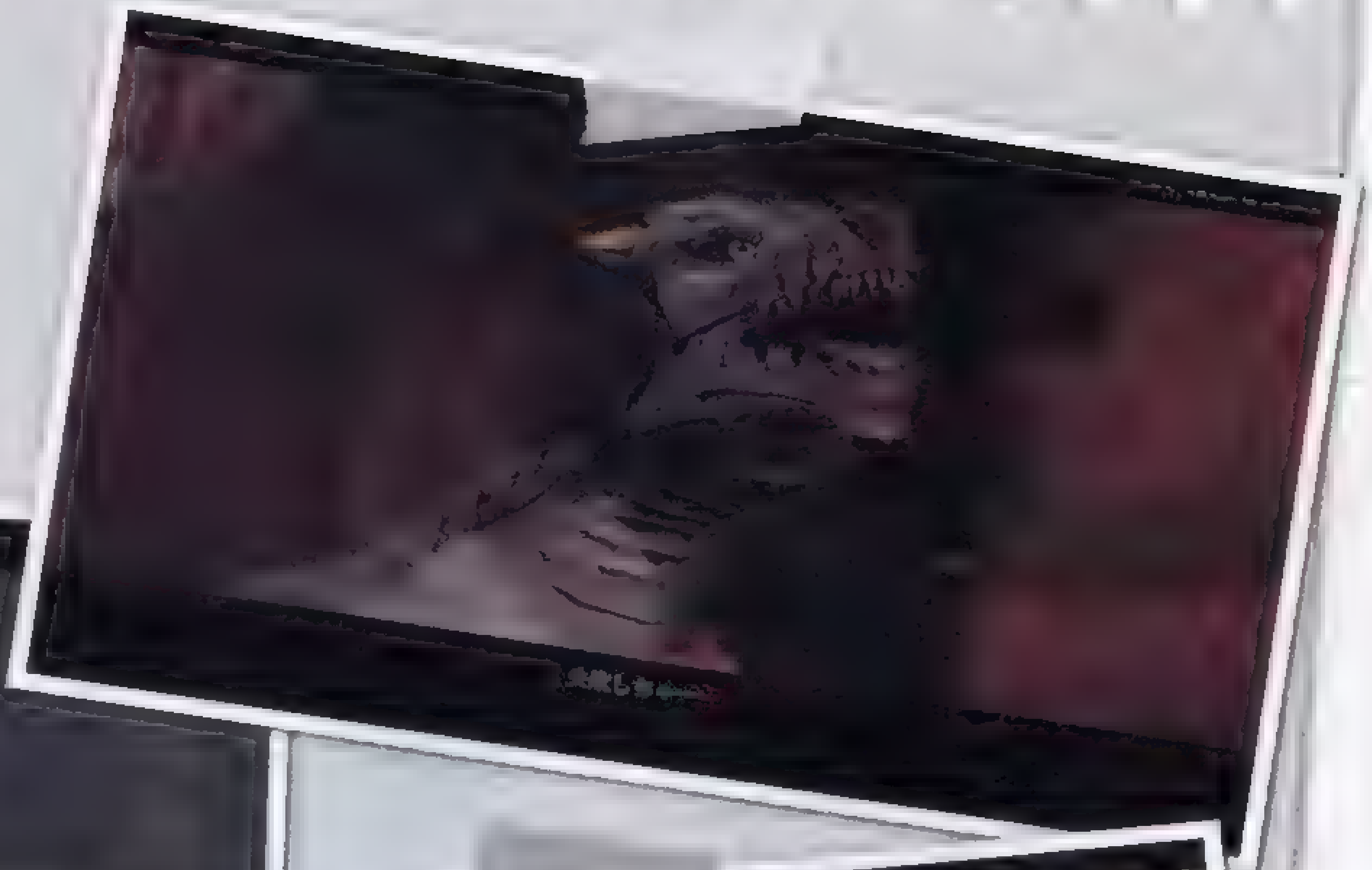




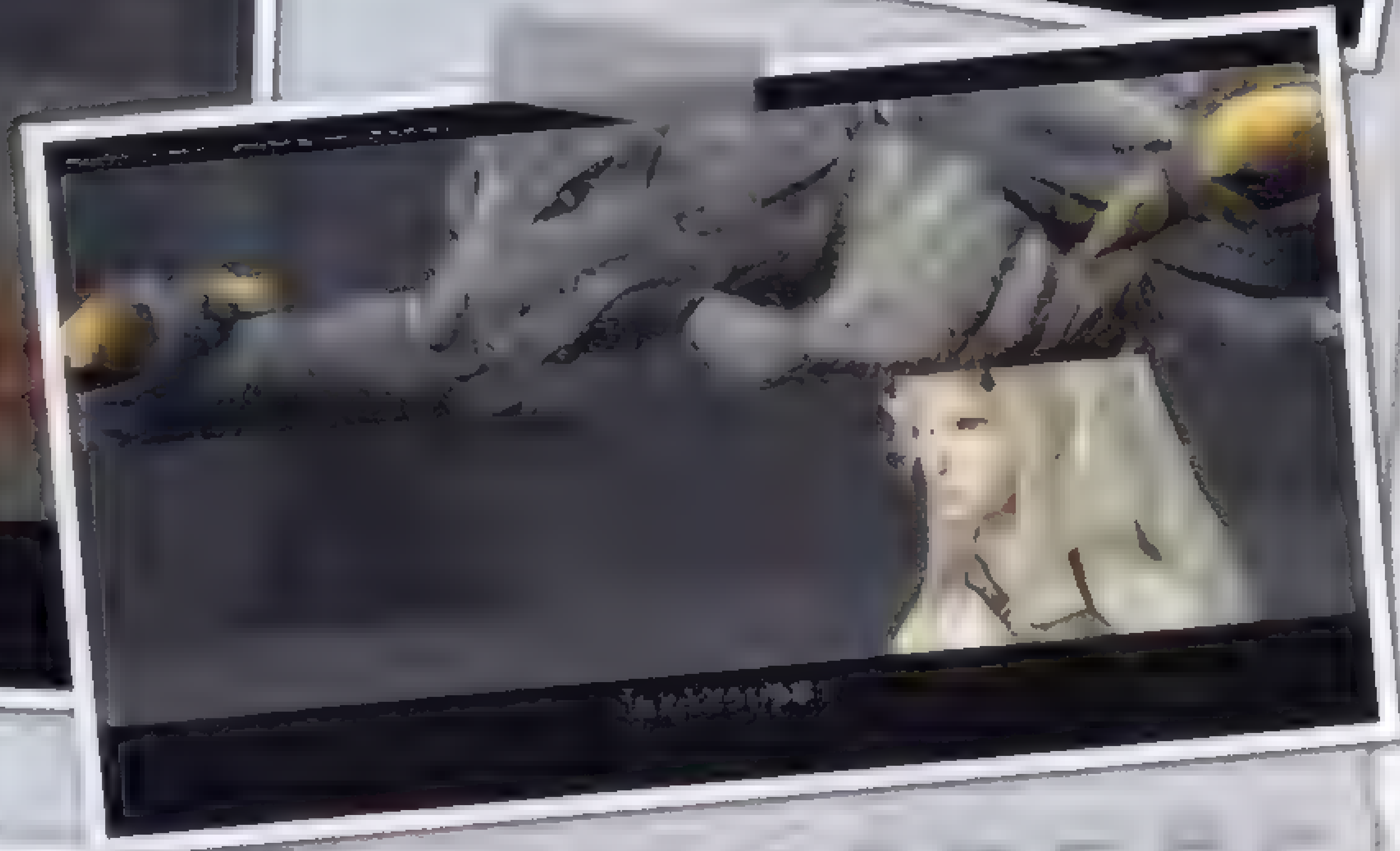
C分岐での行動

ガブリエルとの相討ちで力尽きる

こちらの分岐では、ミハイルが第一形態まで退化するというイレギュラーが発生。ミハイル自身も、自らの身に何が起こったのかを把握できず、混乱した姿を見せる。しかし、退化してなお勇敢に戦うミハイルは、A分岐では歯が立たなかったガブリエルに挑み、壮絶な戦いを展開。最終的には自らの命と引き換えに、この強大な敵を討ち取った。



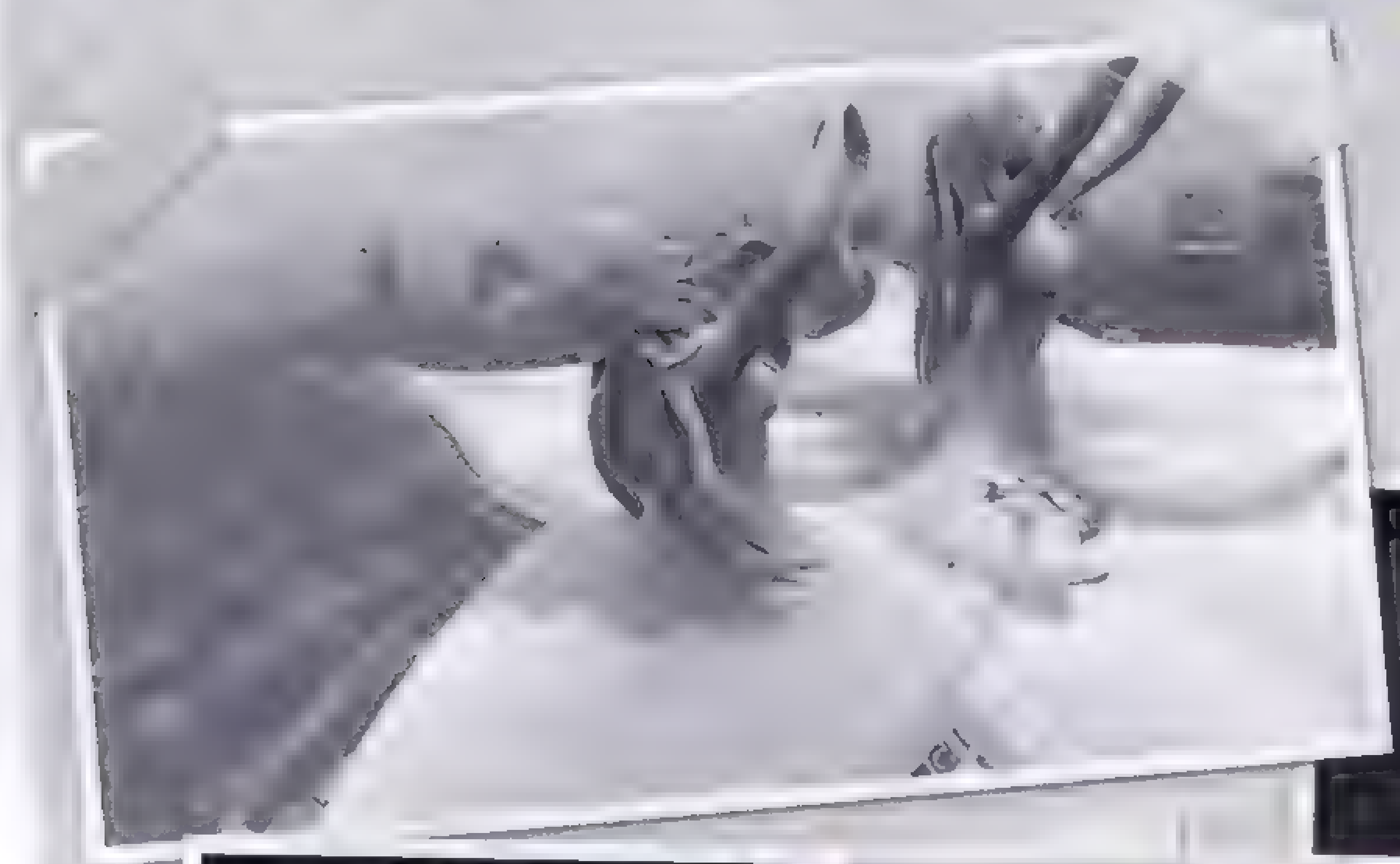


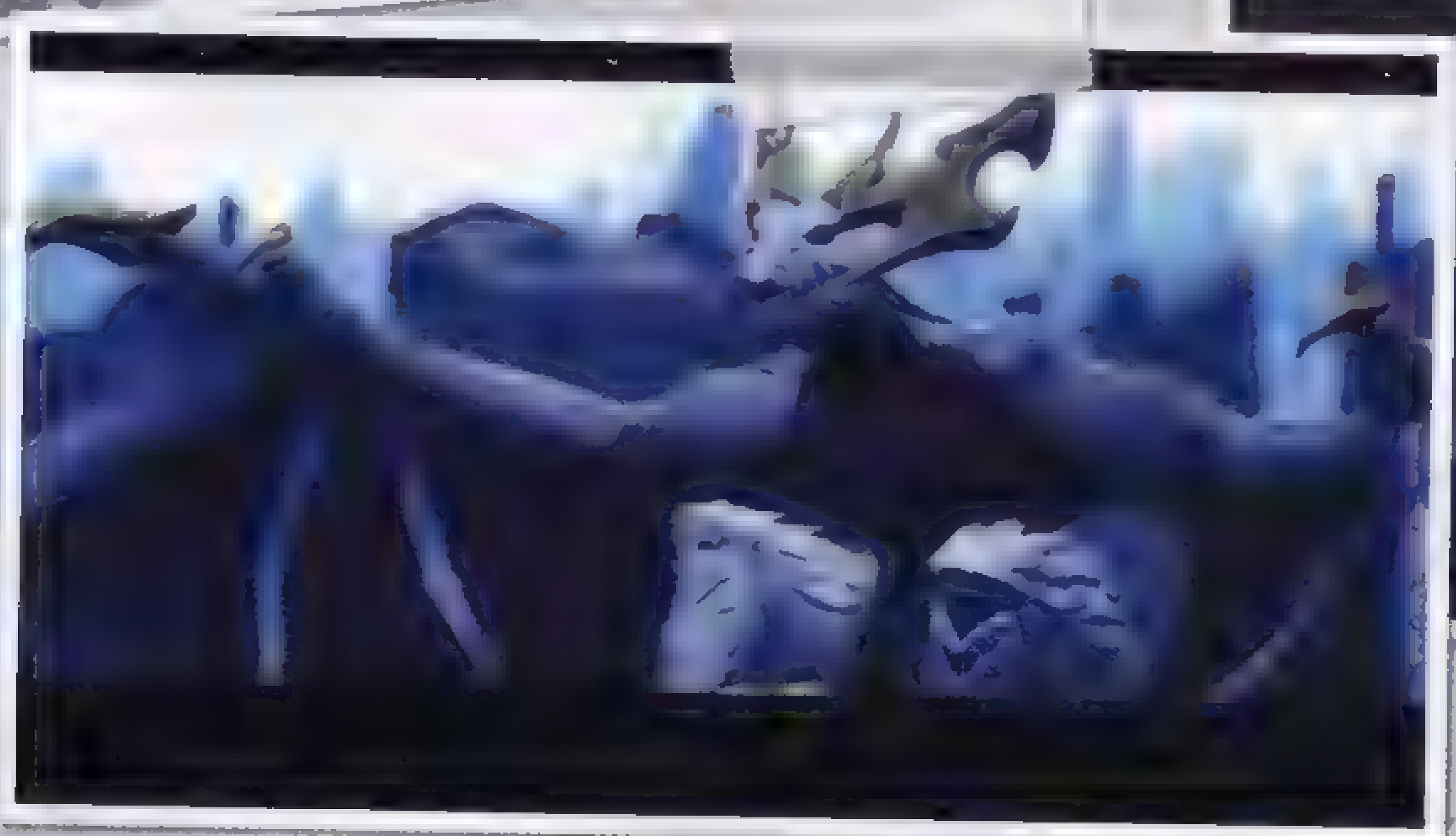


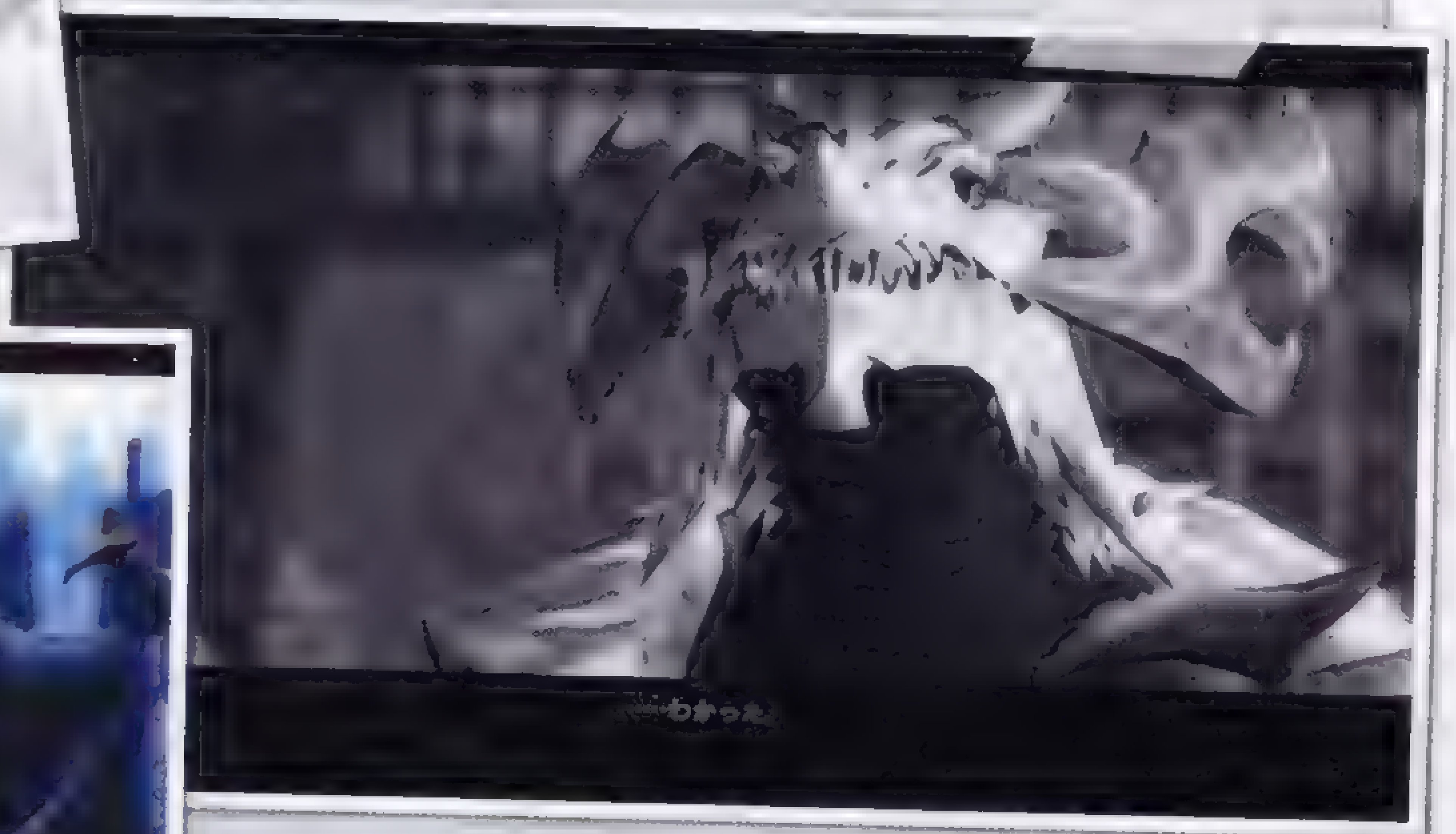
D分岐での行動

“花”を竜の力で駆逐する

竜種は、“花”を消滅させることができる唯一の存在。この分岐にて初めて、ミハイルはゼロが妹たちを全滅させた後、自らの命をミハイルに絶ってほしいと願っていることを知る。“花”の力を解放し、敵となったゼロに挑むミハイル。その炎が“花”の中心を射抜いた時、ウタウタイと白き竜の物語は終わりを告げた。







追加報告 パートナーであるゼロを、まるで母のように慕う

ミカエルが転生をはたし、ミハイルとして生まれ変わった彼にとって、生まれた時からそばにいるゼロは特別な存在。小説(P.086)では、ゼロが受けた傷を早く回復させようと、栄養のあるお肉を探して冒険する姿が描かれる。彼がゼロのことをまるで母親のように慕っていることがわかるエピソードだ。なお、転生前のミカエルとゼロの出会いについては、ゼロのDLC(P.080)やミカエルの小説(P.089)で確認できる。

ONE

ワン





ONE's Data

性別：女
年齢：14歳（外見年齢）
身長：158cm
体重：47kg
スリーサイズ：B78/W57/H76
バストカップ：B
大切なもの：ガブリエラ
嫌いなもの：騒音
好物：水
使用武器：戦輪
髪の毛の色：金
瞳の色：真紅

調査報告 救世のウタウタイ

ウタウタイ姉妹の次女。かつて圧政を敷く領主を倒して民衆を救ったことから救世主として敬われ、教会の宗主として世界を統治する。教会都市を拠点に他のウタウタイたちを束ねる姉妹のリーダー的な存在で、理知的かつ真面目な性格をしており、正義感が強い。よき姉として妹たちから絶大な信頼を寄せられており、そんな妹たちの抹殺を企てるゼロを警戒していた。だが、のちに自分を含めたウタウタイが強すぎる力を持つことに疑問を抱き、最終的にはゼロと同じく、ウタウタイは全滅すべきであるとの結論に至った。



身体的特徴：研ぎ澄まされた五感

ゼロを除く5人のウタウタイたちには、肉体的に急激な発達をとげる部位が確認されている。ワンの場合は、五感が極端に発達しており、時に日常生活への支障をきたすほど。そのため、騒々しいことを極度に嫌う傾向があり、普段は静かな教会都市の聖堂で書物を読みふけっていることが多かった。



心理分析 自己愛

ウタウタイが"花"の力を抑制するには使徒の存在が不可欠。だが、ワンは使徒を拒絶し、己の分身ともいうべきワン(弟)を創造して、使徒の代わりにした。このことからは、彼女が他者に頼らず、自分自身を最も信頼し、愛していることがうかがえる。これは同時に、例え自分1人になってもゼロと戦い抜くという、強い決意の表れともいえる。





TOP SECRET 各分岐におけるワンの行動

A分岐での行動

ワンが至った結論はゼロと同じもの

西暦999年、ゼロの襲撃を察したワンは、教会都市に4人の妹を集結させる。ゼロとミカエルの圧倒的な力に対抗するため、ワンは魔獣のガブリエルを召喚。ゼロに左腕を失わせるという重傷を負わせ、それをかばったミカエルに致命傷を与えた。それから1年。再び力をつけたゼロは、ウタウタイの妹たちを1人ずつ殺して回るようになる。この時、ワンが前回同様に妹たちを集結させていたら、彼女たちがゼロに屈することはなかったかもしれない。ワンがそれをしなかったのは、その1年の間に、ウタウタイがその身に秘める"花"の力が世界を破滅に導くことに気づいたため。この時、ワンもゼロと同様に、ウタウタイは全滅するべきだという考えに達していた。



ゼロとの戦いにかけた保険

4人のウタウタイたちを抹殺したゼロの来訪を、教会都市の聖堂で待ち受けるワン。ミハイルを伴って現れたゼロに、ワンもガブリエルを召喚して対抗する。戦いは熾烈を極めたが、軍配はゼロに上がり、ワンはその胸を貫かれて絶命した。しかし、この戦いで自らが敗北する可能性も考慮していたワンは、ある保険を用意していた。それが、自らが生み出した分身のワン(弟)の存在である。ワンはこの弟に、ゼロを殺すための知識と訓練を施しており、狙い通りワン(弟)は竜の牙で作られた剣でゼロの命を奪った。ウタウタイを全滅させるというワン、そしてゼロの願いは、こうして成就することとなる。ウタウタイのなりそこないである、ワン(弟)を残して。



B分岐での行動

トウにより、ゼロと戦うことなく抹殺される

B分岐では、つねに教会都市に身を置いているワンが森の国を来訪。ゼロと戦う前に、森の奥でトウによって殺害される。その際、ワンは巨大な槍のような武器で肉体を貫かれて絶命していることから、この武器には竜の牙や角などが素材として使われている可能性が高い。







C分岐での行動

ゼロを信頼できないまま、たもとを分かつ

骸骨で飾られた聖堂にて、ゼロを待ち受けるワン。ウタウタイの存在について調べていたワンは、A分岐と同様、ウタウタイはすべて滅びるべきという結論に至る。くしくも、その目的はゼロと同じであったが、お互いを信用できない2人は、剣を合わせることに。ワンはアブディエル、そしてガブリエルを連続で召喚するも、ゼロとミハイルの前に敗れる。





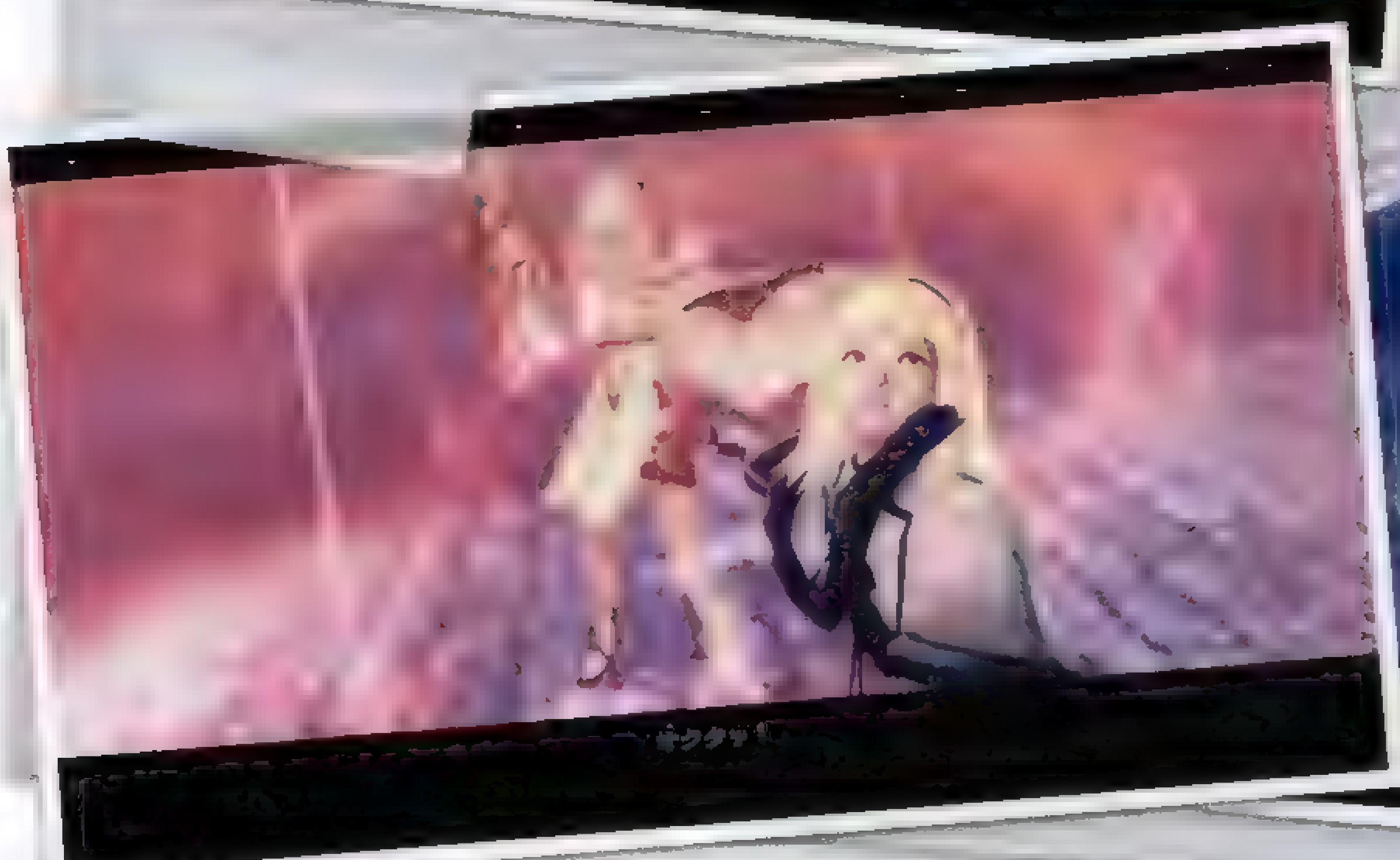


D分岐での行動

ゼロをも圧倒する驚異の力を発揮

数ある分岐の中でも、世界の損傷の度合いが激しいD分岐では、ワンの能力は極めて高くなっていた。ゼロのコピーでしかないはずのワンだが、オリジナルをも超えるほどの力を発揮し、ゼロを追い詰める。しかし、ゼロがオクタ、そしてとても美しい女性の助力を得たことにより、最終的には討たれることに。







追加報告 ガブリエラやワン（弟）との日々

ゼロと対峙する以前、妹たちとともに領主を倒すための旅をしていたワンは、竜のガブリエラと偶然遭遇し、以降の行動をともにする。この出会いはコミック『どらっぐ おん どらぐーん ウタヒメファイブ』（P.090）で確認可能だ。その後、ワンは教会都市の聖堂で弟を創造し、ゼロを殺すための訓練など、彼にさまざまな手ほどきをしていく。その模様は、小説（P.089）やDLC（P.081）で描かれている。

TWO

トウ





TWO's Data

性別:女
年齢:17歳(外見年齢)
身長:170cm
体重:63kg
スリーサイズ:B86/W59/H83
バストカップ:D
大切なもの:恋人、姉妹、自国の民や子どもたち
嫌いなもの:悲劇
好物:肉
使用武器:剣
髪の毛の色:青
瞳の色:水色

調査報告 心が壊れたウタウタイ

ウタウタイ姉妹の三女で、砂の国を治めている。明るく快活な性格で、誰とでもすぐに仲よくなれる特技を持ち、ウタウタイ姉妹のムードメーカー的な存在。使徒であるセントとは相思相愛の間柄であり、ところ構わずイチャついては、周囲に煙たがられることも珍しくはなかった。しかし、増大する"花"の力と、ある事件で心に深い傷を負ってしまったことにより、精神が崩壊。ゼロが砂の国に攻め込んだ時には、うつろな表情で言動もたどたどしく、まるで赤ん坊のような状態になってしまっていた。なお、トウの心が崩壊した事件の顛末は、DLC(P.082)で確認できる。

身体的特徴：強靭な筋肉

"花"の力の影響により、トウは華奢な外見にそぐわぬ強靭な筋肉を手に入れ、身の丈ほどもある大剣すら軽々と振り回していた。これは本人が望んで手にした力ではないため、制御することも難しかった模様。力加減を間違えて、物を壊してしまうことも日常茶飯事だった。





心理分析 母性本能

自国の民のことをつねに気にかけていたトウ。特に孤児院で暮らす子どもたちには、惜しみのない愛情を注いでいた。砂の国の前領主の圧政により、両親を失った子どもたちを温かく包み込んだトウは、母性本能の塊といえる。それゆえに、恋人であるセントの失策、そして自らの"花"の力によって、自国の兵士や孤児たちを失った時の衝撃も大きかった。





TOP SECRET 各分岐におけるトウの行動

A分岐での行動

ゼロと戦う前から精神が崩壊

傷ついたゼロが回復し、ウタウタイ抹殺のために再び動き出した西暦1000年4月。この時点で、すでにトウの精神は崩壊していた。そんなトウの使徒であり、恋人でもあるセントは、彼女の意思を引き継ぎ、ゼロの前に立ちはだかる。なお、砂の国の兵士たちには、トウが表に出てこないのは、病で伏せているためだと伝えられていた。兵士たちはその言葉を疑うどころか、弱っているトウにゼロを近づけないよう、命懸けでゼロの進撃を食い止めようと奮闘。トウがいかに砂の国の人々に慕われていたかが察せられる。



セントに導かれてゼロと戦闘

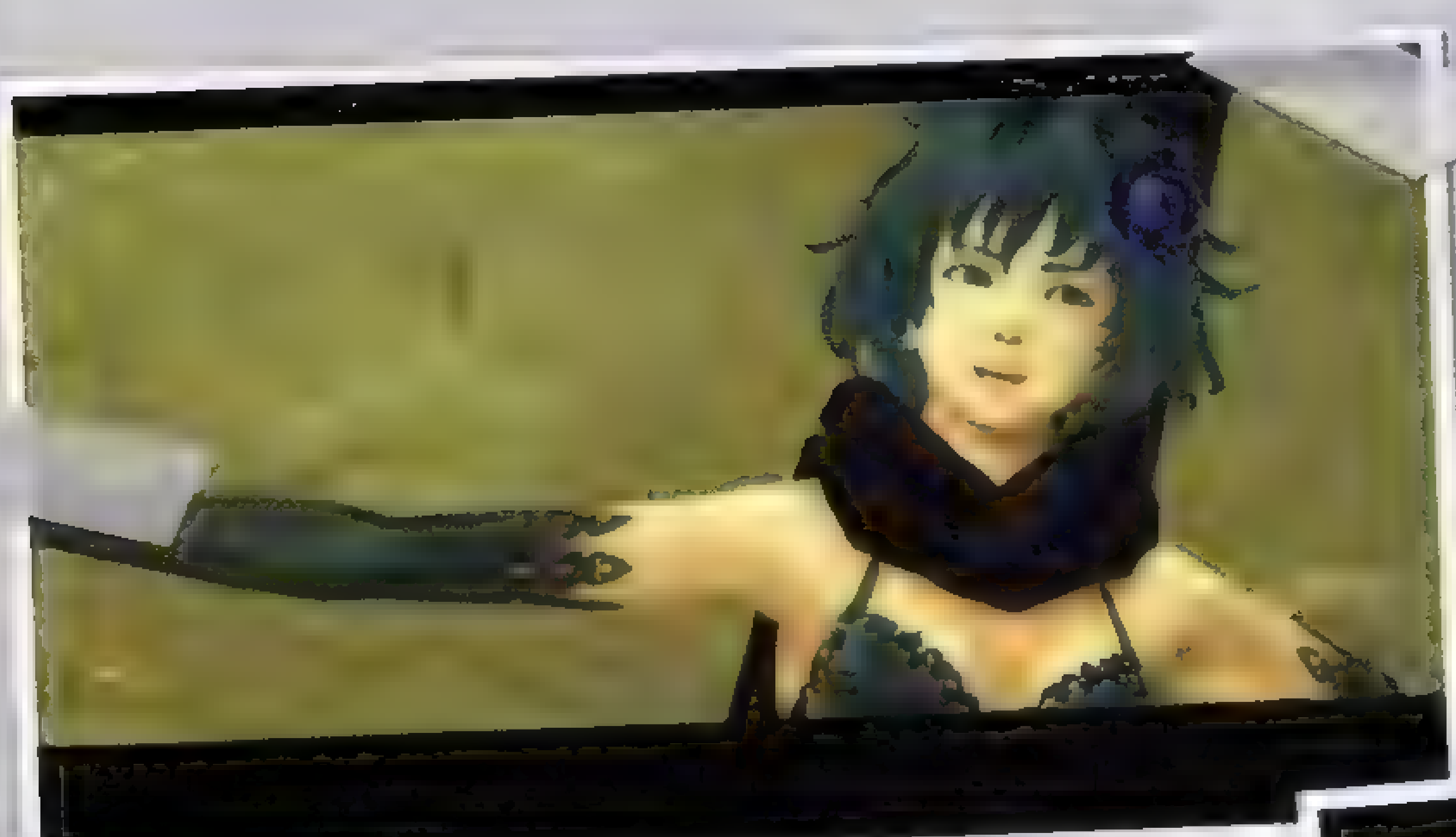
トウを守るため、ゼロとミハイルを引き離すなど、さまざまな策を練るセント。それでもゼロは、執拗にトウの命を狙う。精神が崩壊したままのトウは、砂の神殿でゼロやミハイルと戦うことに。壊れてしまったトウを見て、ゼロはトウの精神が"花"の力に耐えきれなかったことを知り、セントにトウを死なせてやるよう提案する。それを無視したセントに導かれるまま、トウはウタの力を解放。セントはその力でエグリゴリを召喚し、ミハイルに乗ったゼロに対抗する。戦いの中、エグリゴリの攻撃をはねのけたミハイルは第三形態に変化し、さらなる力を発揮。威力を増した炎に焼かれ、トウの命は燃え尽きることとなった。



B分岐での行動

絶望の中で結ばれる愛

B分岐でも、トウはゼロと戦う前から精神が崩壊してしまっていた。自らを襲ってきたスリイを殺し、ワンをもその手にかけるトウ。森の奥でゼロと相対した彼女は、自分が仕えるべきウタウタイが誰なのか気づいたセントともに、ゼロに戦いを挑んだ。敗れたトウとセントは、自分たちの命を代償に天使のラファエルを召喚し、光の中に消えていく。





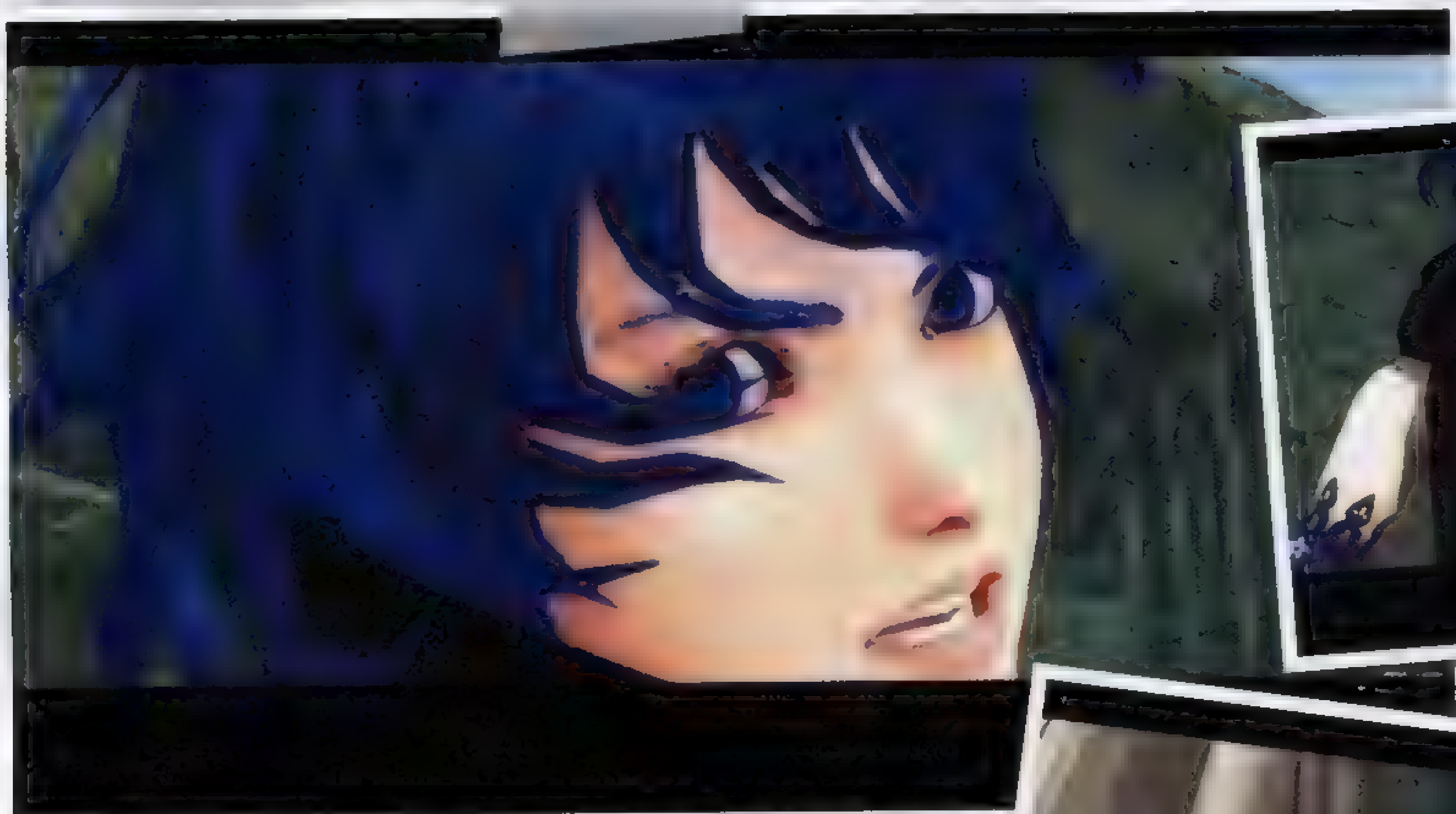


C分岐での行動

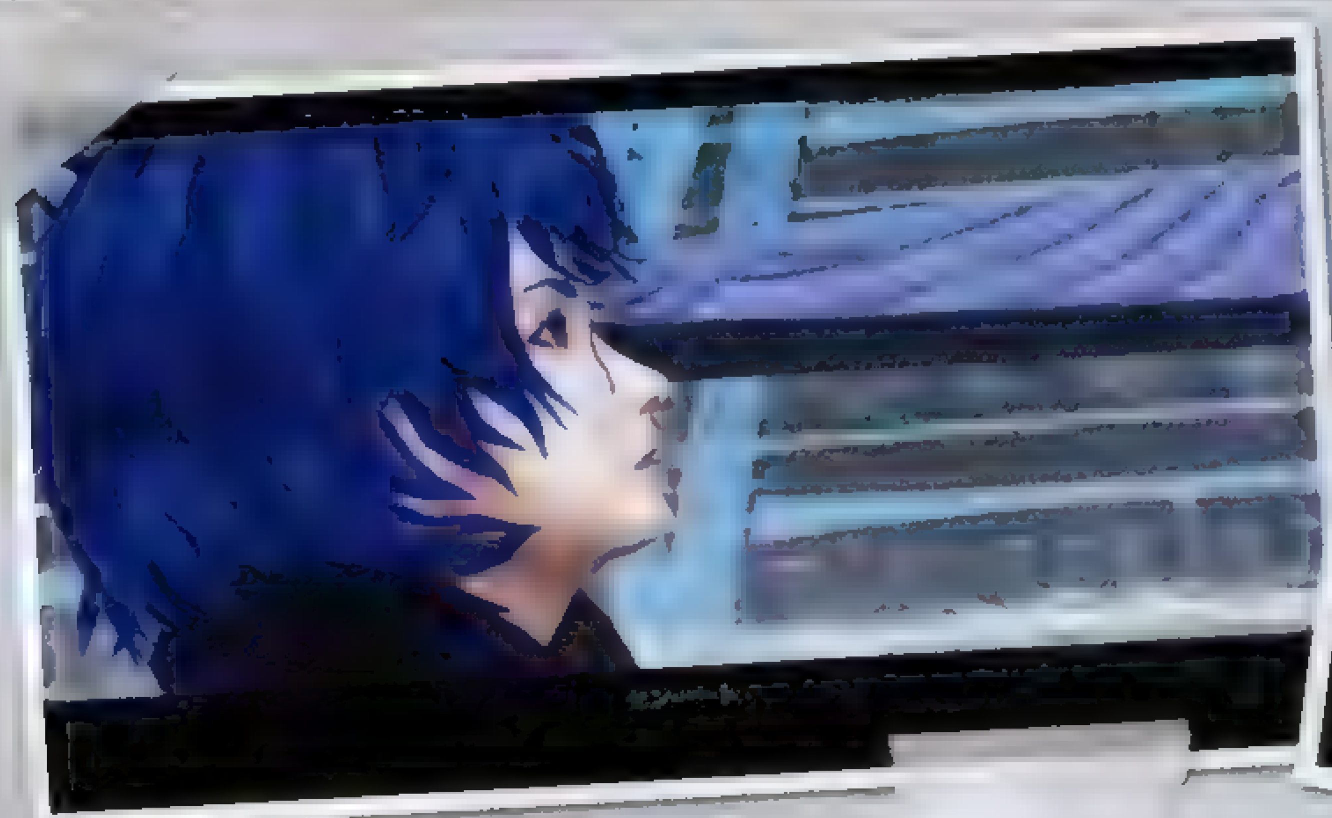
命を懸けた最後の戦い

他の分岐と同様、C分岐でもゼロと戦う前からトウの精神は崩壊してしまっていた。ミハイルが退化した原因をトウの呪いと判断し、彼女の命を狙うゼロたち。トウは自我を失ってなお、教会都市まで進撃してきたゼロを殺そうと剣を取る。その際、ゼロの側にいたのは、かつて自らの使徒であったセントだった。戦いに敗れてなお、トウがセントに近づこうとした瞬間、彼女はディトに槍で貫かれ、セントからも剣を突き立てられてしまう。その後トウは“花”の力を解放し、すべての使徒を巻き込んで自爆をはかることに。そんなトウを正面から見つめるセントのまなざしは、慈愛のぬくもりに満ちていた。

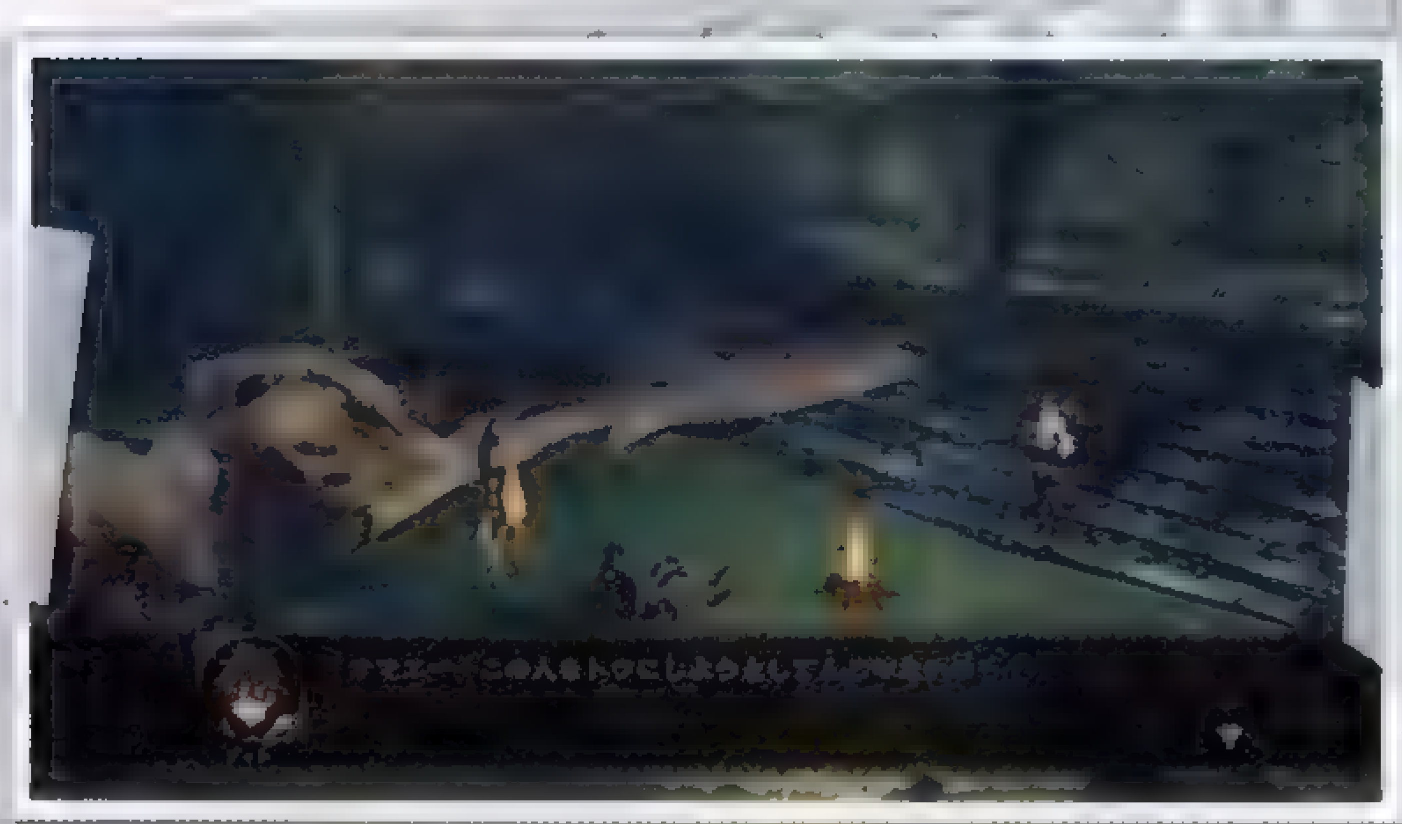












D分岐での行動

セントとディトの会話でその名が見られる

分岐現象が発生した時点でトウは命を落としており、登場することはない。しかし、セントがある女性を美しいと認めたうえで、より自分好みの外見にするために提案した条件が、トウの外見と酷似。その事実をディトも指摘しており、使徒たちがトウのことを記憶していたことがわかる。

追加報告 トウの精神が崩壊に至るまでの過程

ゼロとミハイルが、ウタウタイ抹殺の戦いを繰り広げる西暦1000年。トウはどの分岐でも共通して、ゼロと再会する前に精神が崩壊してしまっていた。以前は明朗快活な性格であった彼女の身に、いったい何が起こったのか。その精神が崩壊するまでの過程は、DLC(P.082)で描かれている。なお、トウやセントの小説(P.087)を読んでおけば、その衝撃の大きさがどれほどのものであったかを理解しやすい。

Cent

セント



Cent's Data

性別：男
年齢：18歳（外見年齢）
身長：180cm
体重：72kg
スリーサイズ：B89/W74/H86
バストカップ：—
大切なもの：トウ
嫌いなもの：愚者
好物：トウの手料理
使用武器：剣
髪の毛の色：黒
瞳の色：水色



調査報告 周囲を困惑させる絶対の自信家

トウに仕える使徒で、彼女のことを心から愛している美青年。主であり、恋人でもあるトウを守るため、手段を問わず行動する。性格的にはかなりの自信家。ゼロ一行に加わった後は、旅の中でさまざまな知識を披露するが、そのほとんどが間違っているという困った人物。自らを大バカ者であると発言する機会も多いが、それが本音なのかは判断しづらい。

身体的特徴：髪型

何かにつけて髪の毛に手をやり、髪型を整える癖があるセント。自らを大バカ者と卑下することも多い彼だが、実際はかなりのナルシストである可能性が高い。



TOP SECRET 各分岐におけるセントの行動



A分岐での行動

主であるトウの思いに応えるために単独行動をとる

精神が崩壊してしまったトウに仕え、彼女を守るためにゼロたちと相対。一瞬の隙を突いてミハイルを捕獲したり、ウタウタイと竜種の関係に気づいた素振りを見せたりするなど、勘が鋭いところを見せる。トウ亡き後はゼロに従うが、教会都市で他の使徒たちと同様、鳥の姿に戻された。

B分岐での行動

ゼロと行動するも、トウと出会った瞬間に離反する

最初からゼロとともに行動。出会ったことがないはずのトウを気にかけており、森の奥で彼女と再会した後は、彼女の使徒としてゼロと敵対した。特異点の行動によって分岐した世界といえど、思念は完全に分断されるわけではないという可能性を示す、貴重なサンプルといえる。





C分岐での行動

かつての主であるトウにトドメを刺し、その自爆に巻き込まれる

最初からゼロとともに行動。この分岐でも、セントはかつてトウの使徒であったが、すでにたもとを分かっている。教会都市でのトウとの戦いでは自ら彼女にトドメを刺し、トウの自爆に巻き込まれた。最期の瞬間、トウに名を呼ばれて返事をしたセントは、恋人を見つめるような表情だった。

D分岐での行動

ゼロを裏切ったディトを止めるために単身で天使を召喚

最初からゼロとともに行動。ファイブと再会し、ゼロを裏切ったディトが召喚したファヌエルを止めるため、エグリゴリを召喚する。その後ゼロから、ウタウタイなしに天使を呼んだ代償で人の姿を維持できなくなることを伝えられると、トウのいない世界に未練はないと語り、鳥の姿に戻った。



追加報告 トウを愛していたセントの過失が、トウの精神崩壊のきっかけに

ゼロと敵対していた時も、仲間に加わった後も、どこかつかみどころがないセント。彼がこれほど不安定になったのは、相思相愛だったウタウタイのトウを、自らの過失から失ってしまったためだ。セントとトウがいかに互いを愛していたかは、2人の小説(P.087)を読むことで理解可能。DLC(P.082)では、セントにとっての宝物であるトウが、彼自身がおかしたミスを発端に壊れていくさまが描かれている。

THREE

スリイ





THREE's Data

性別：女
年齢：16歳（外見年齢）
身長：168cm
体重：55kg
スリーサイズ：B83/W58/H79
バストカップ：C
大切なもの：人形
嫌いなもの：片づけ
好物：塩
使用武器：ハサミ
髪の毛の色：紫
瞳の色：薄紫

調査報告 妄執のウタウタイ

ウタウタイ姉妹の四女で、森の国を治めている。つねに気だるげで無気力。会話中に脈絡もなく突然、謎のポエムを口走るなど、性格はややつかみにくい。だが、森の国の兵士の一部には、彼女のそんな不思議な魅力に傾倒している者も存在する。自身が興味ないものについては無関心だが、逆に興味があるものに対しては、異常に執着する側面も。森の国の統治を始めてからは、使徒であるオクタですらあきれるほど人形作りに固執しており、ますます自分の世界に没頭している。ちなみに、自らの命を狙っているゼロに対しては、まったく興味を抱いていない。



身体的特徴：すぐに伸びる髪

スリイの髪は、"花"の力により尋常ではない速度で伸び続けている。そのため彼女は、つねにハサミを持ち歩いており、髪の毛がうっとうしくなったら自分で切り落としていた。なお、オクタの発言から、伸びるのが早いのは髪の毛だけではなく、下の毛も同様であることも判明している。



心理分析 執着心

砂の国の前領主であるベイスが集めていた、人間を素材とした人形。これを目にした時からスリイは少しずつ人形作りにのめり込んでいく。オクタいわく、伸び切った髪で床が一面髪の毛だらけになっても気にしなかったとか。自らの身の回りのことすら配慮できなくなる、スリイの異常なまでの執着心の強さがうかがいしれる。





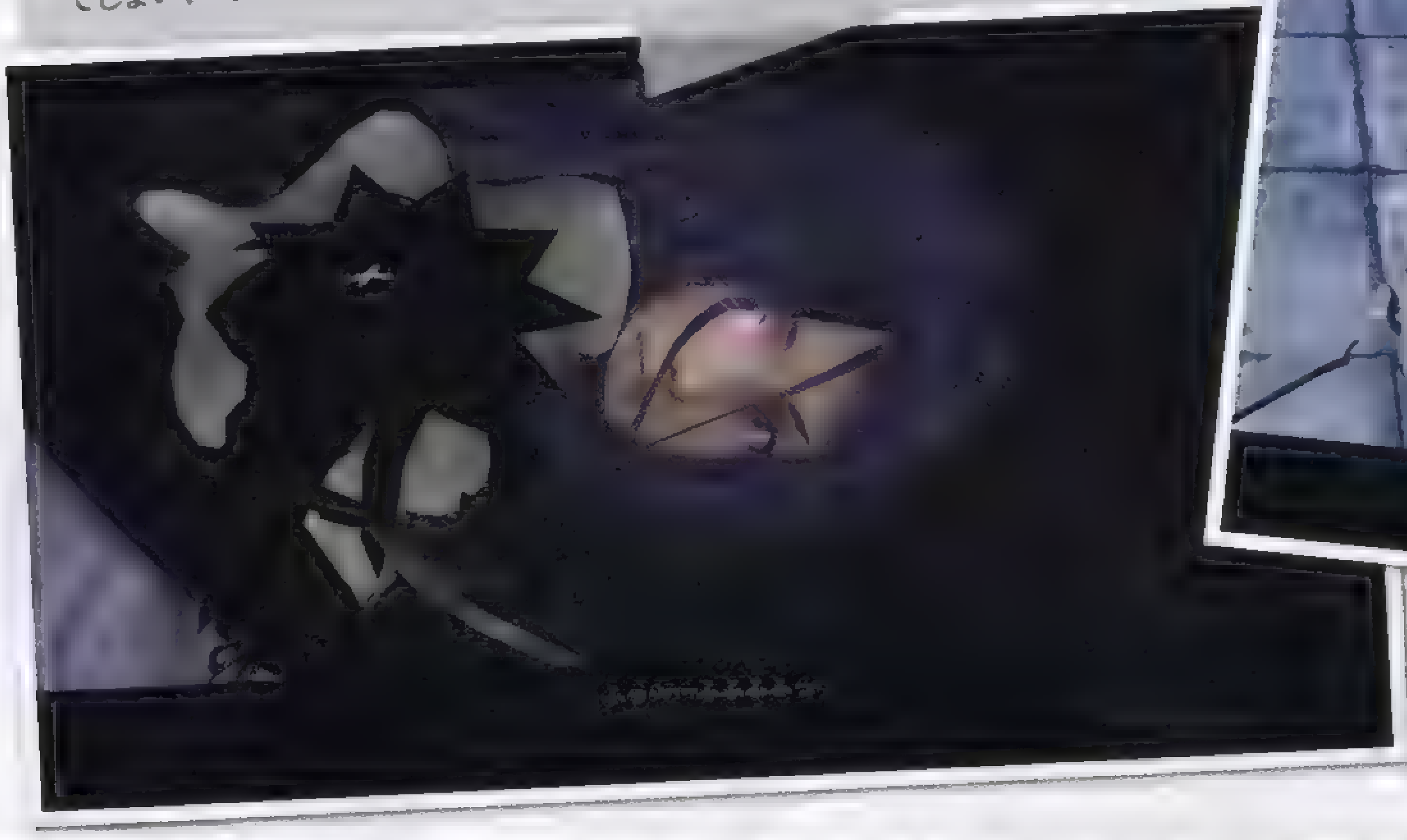
TOP SECRET 各分岐におけるスリイの行動



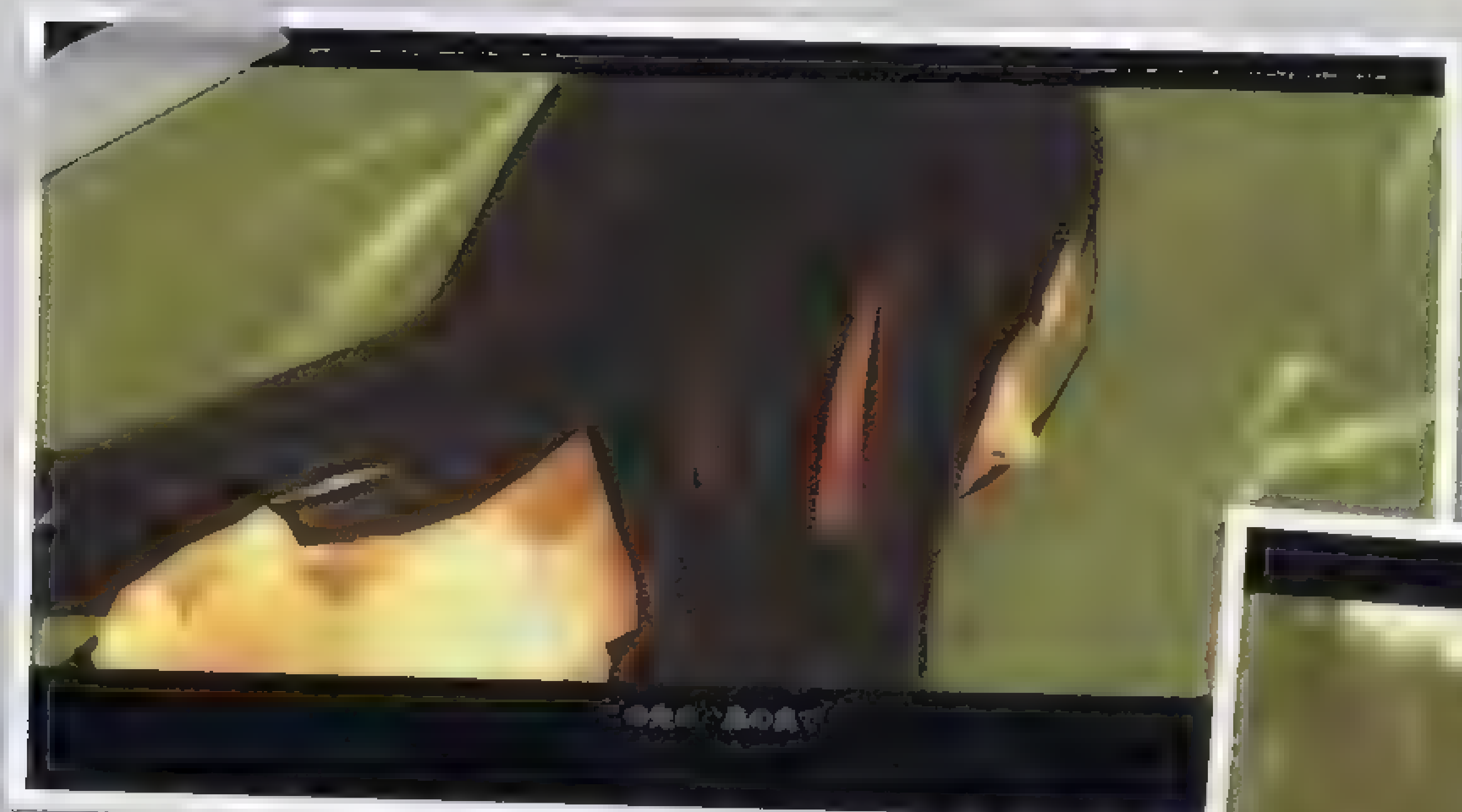
A分岐での行動

自らの使徒に裏切られ、竜の餌食に

森の国の統治をまかされているにもかかわらず、自らの趣味である人形作りに没頭していくスリイ。彼女の使徒であるオクタはそんなスリイを見限り、ゼロと行動をともにする。森の奥でゼロと対峙した時、その事実を知ったスリイだが、動揺を見せることなくウタの力を発動。使徒が自らの意思でウタウタイから離れることができないことを利用し、オクタに無理やり天使のアルミサエルを召喚させる。ゼロとミハイルによってアルミサエルが撃破されても、なお戦意を失うことなく戦闘を続行しようとするスリイ。しかし、突然獰猛になったミハイルに捕食されてしまい、あっけなく人生の幕を閉じた。







B分岐での行動

不穏な森の案内人

この分岐におけるスリイは、ワンを脅威として認識しており、彼女を森の奥へと誘い込んで命を奪うことを計画。すべてのウタウタイの命を狙うゼロに、ワンの居場所を示唆するなど、協力的な態度を示す。しかし、森の奥でトウに襲撃され、計画は失敗。ゼロに危険を知らせた後、静かに息を引き取った。

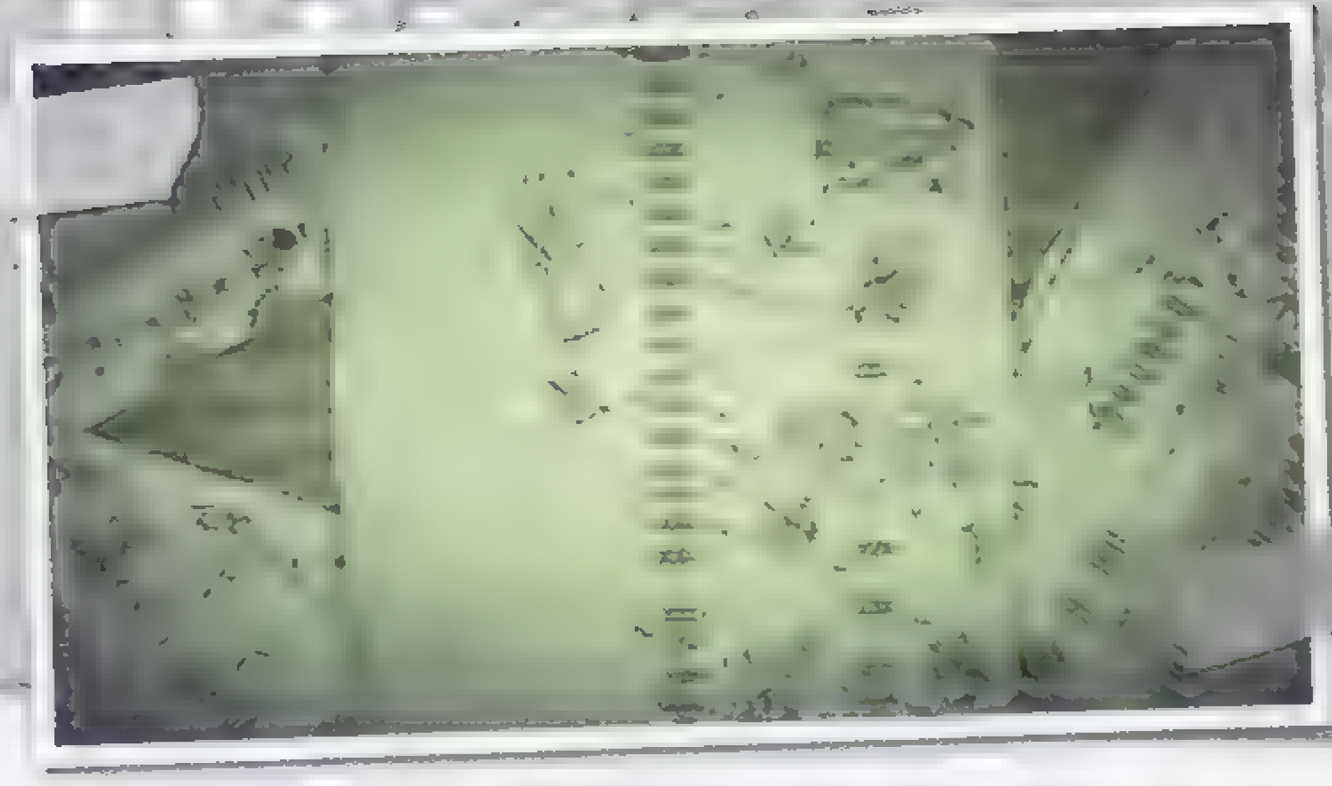




C分岐での行動

すでに死亡し、世界に影響をおよぼすことはない

分岐現象が発生した時点ですでにスリイは命を落としており、物語に登場することはない。C分岐でのウタウタイたちの戦いは、ほとんどが砂の国と教会都市で進行していき、スリイと縁が深い森の国に立ち寄る機会もなかったため、オクタやゼロの口からスリイの思い出が語られることはなかった。





D分岐での行動

自らの意思でゼロを襲撃

D分岐におけるスリイは、単身でイズライールを召喚できるほど"花"の力が増している。他の分岐では感情をほとんど前に出さなかった彼女だが、この分岐ではゼロと積極的に会話を交わそうとしたり、戦いながらゼロをからかう余裕を見せたりと、とにかく表情が豊か。なお、イズライールはミハイルですらおびえる古の竜(エンシェント・ドラゴン)でもある。それほどの存在を使役していることから、ゼロはスリイが"花"の力を制御していると評していた。そんなイズライールに乗り、圧倒的な力でゼロとミハイルを窮地に立たせたスリイだったが、オクタと連携したデカートが戦いに乱入し、アルマロスを召喚したことで形勢が逆転。最終的には、イズライールごとミハイルの炎に焼かれ、燃え尽きることとなった。







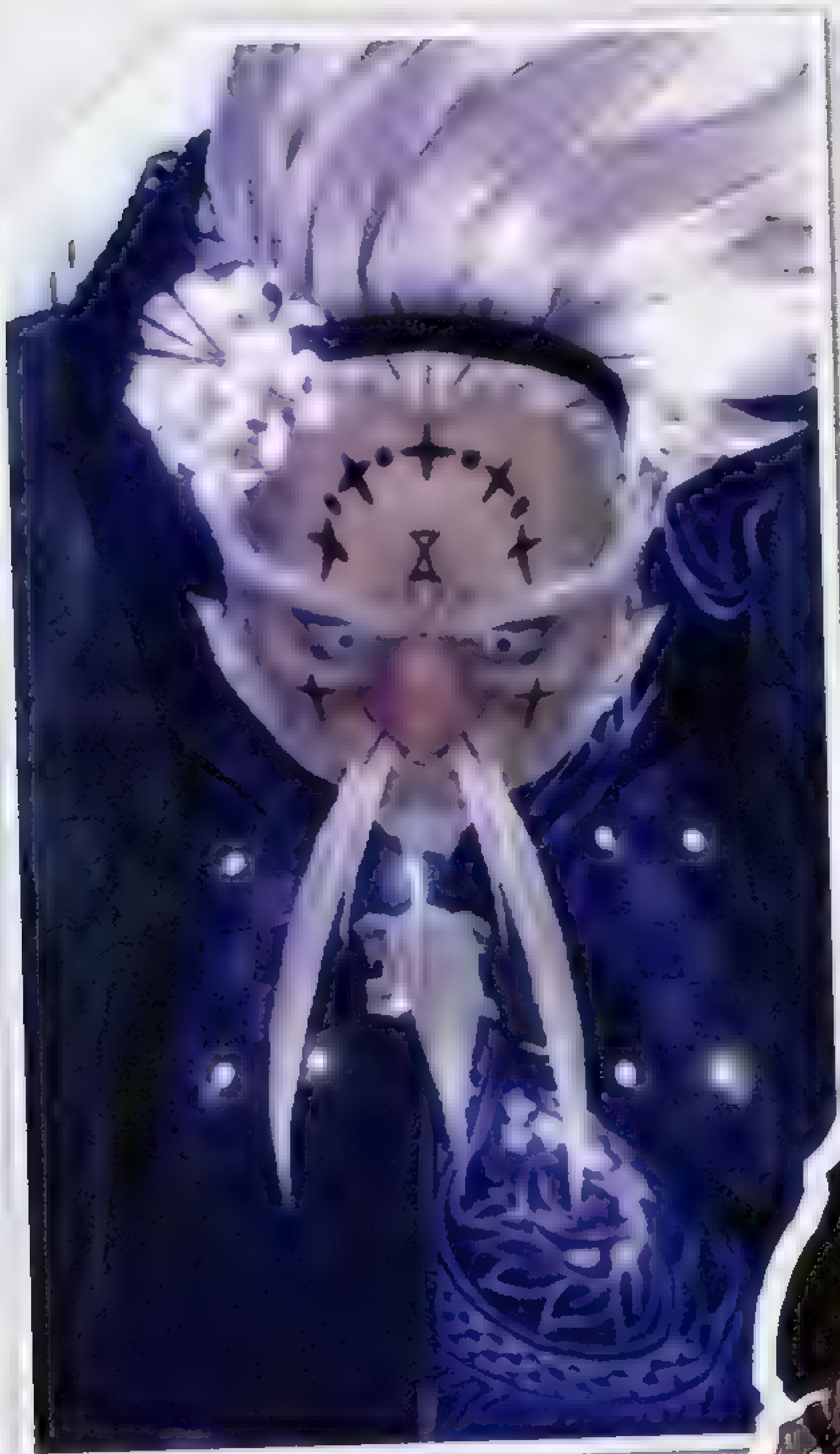


追加報告 少しずつ人形作りに傾倒していく理由とは

他者に心を開くことなく、自らが思い描く理想の人形作りに邁進するスリイ。きっかけとなったのは『どらっぐ おん どらぐーん ウタヒメファイブ』(P.090)で描かれているように、砂の国の前領主であるベイスが所持していた人形を見たため。ベイスの人形は人間を素材としており、それを発見したスリイは大きな衝撃を受けていた。ワンに捨てるようにうながされても、人形を手離さなかったことから、その影響の大きさがうかがえる。以降の彼女が、オクタの声にもまったく耳を貸さずに人形作りに没頭していくさまは、小説(P.087)やDLC(P.083)で描かれている。

Octa

オクタ





Octa's Data

性別:男
年齢:70歳(外見年齢。実際は20代)
身長:142cm
体重:45kg
スリーサイズ:B73/W62/H67
バストカップ:—
大切なもの:穴
嫌いなもの:特になし
好物:蜜
使用武器:戦輪
髪の毛の色:白
瞳の色:薄紫



調査報告 異常に性欲が強い老人

スリイに仕える使徒であるが、閉鎖的で自己中心的な彼女に愛想を尽かし、自らの意思でゼロの軍門にくだった。つねに飄々としているが、根は真面目な性格。性に対して貪欲で、使徒の中で最もアレが長くて大きいことを自慢としている。穴があればなんでもいいと豪語しており、性行為を"ジョイ"と表現する癖を持つ。なお、ジョイの対象は性別、種族を問わない。

身体的特徴：老いた風貌

老人のような外見をしているオクタ。実際はまだ20代相当の若さなのだが、あまりにもジョイをしすぎた代償で、年齢にそぐわぬ年老いた外見になってしまった。

TOP SECRET 各分岐におけるオクタの行動



A分岐での行動

自らの意思で主であるスリイを裏切り、ゼロと行動する

ウタウタイと対になる存在である使徒だが、オクタは主であるスリイに愛想を尽かし、ゼロの仲間に加わる。しかし、主従関係を完全に断つことはできず、スリイに操られるままにアルミサエルを召喚してしまった。スリイ撃破後はゼロに服従。最終的には、ゼロによって鳥の姿に戻される。

B分岐での行動

トウ側についたセントをののしり、彼と剣を交える

最初からゼロとともに行動。自らがよく知る森が、毒の瘴気に満たされ始めていることに違和感と危機感を覚える。森の奥でトウと再会したセントがゼロに反旗をひるがえすと、オクタは彼を裏切り者と罵倒。セントを足止めするも剣で斬られて重傷を負い、命を落とすことに。





C分岐での行動

トウの罠にはまり、自爆に巻き込まれて死亡

最初からゼロとともに行動。ミハイルが退化してしまうと、その原因が呪いであるという持論をゼロに伝える。呪いの原因と思われるトウとの戦闘では、使徒4人による一斉攻撃で彼女に致命傷を与えることに成功。しかし、最後は彼女の自爆に巻き込まれて死亡する。

D分岐での行動

ゼロにつき従う最後の使徒として、ワンと対峙する

最初からゼロとともに行動。ウタウタイたちとの死闘の中で、使徒が次々と倒れていく中、最後までゼロにつき従う。ワンとの戦闘では、ゼロを勝利に導くために、ウタウタイの力を借りずにアルミサエルを召喚。その代償として人の姿を失い、鳥の姿に戻ることとなった。



追加報告 ジョイに対するこだわりと、スリイへ向ける複雑な想い

ジョイに対して並々ならぬこだわりを持つオクタ。小説（P.087）では、彼が教会都市の聖堂にある書庫で本を読み、世界各国に伝わるさまざまなジョイの作法、体位を学ぶ姿が見られる。また、DLC（P.083）では自らが仕えるウタウタイのスリイが人形作りに傾倒し、ジョイの機会がなくなったことに複雑な想いを抱くオクタが、彼女と決定的にたもとを分かつことになった、ある凄惨な事件が描かれている。

FOUR

フォウ





FOUR's Data

性別：女
年齢：15歳（外見年齢）
身長：160cm
体重：50kg
スリーサイズ：B77/W59/H78
バストカップ：A
大切なもの：正義
嫌いなもの：下品な女
好物：甘いお菓子
使用武器：格闘装具
髪の毛の色：茶
瞳の色：薄緑

調査報告 純潔のウタウタイ

ウタウタイ姉妹の五女で、山の国を統治している。普段は優等生を演じているが、それは体裁を保つための仮面。心の中では他のウタウタイたちをさげすんでおり、さらに奥底では、自分自身への憎悪と強烈な劣等感にさいなまれている。他のウタウタイと同様に性欲は旺盛だが、外面を気にして性行為におよべず、姉妹の中でただ1人、処女を守っている。

身体的特徴：すぐに伸びる爪

"花"の力の影響により、フォウは常人と比較にならない速度で爪が伸びる。これは彼女にとってコンプレックスの1つであり、つねに格闘装具を身につけて指先を隠している。



TOP SECRET 各分岐におけるフォウの行動



A分岐での行動

ゼロの芝居にだまされて、命を奪われる

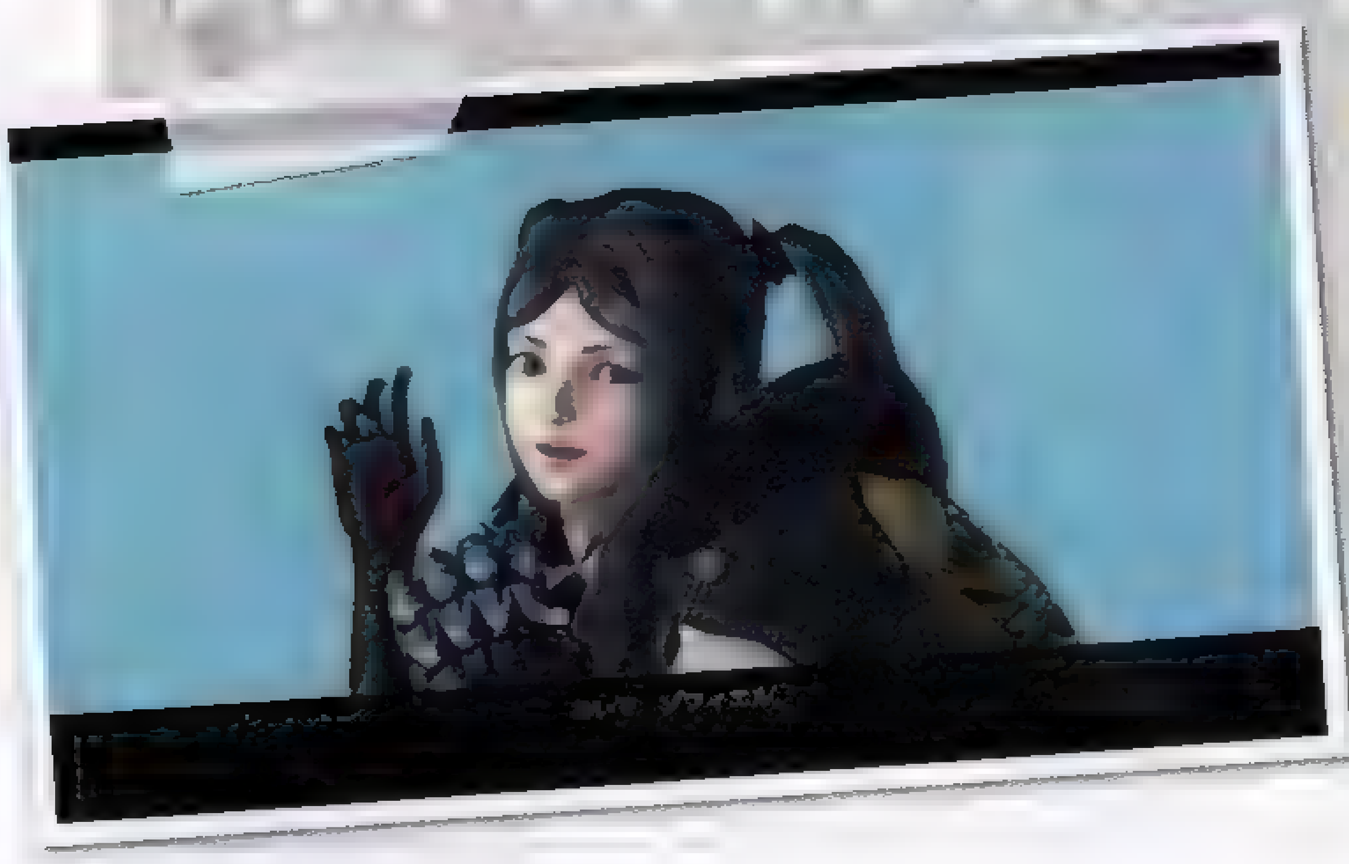
山の国を襲撃してきたゼロとの争いを避けるため、飛空艇で逃亡。ミハイルに乗って追いかけてきたゼロに対し、会話による説得を試みる。なんとか戦闘を回避しようとするフォウだが、ゼロから完全に拒絶されたことで激昂。ウタの力を発動し、デカートにアルマロスを召喚させることで、戦闘状態へと突入する。敗北後は、飛空艇に降り立ったゼロの芝居にだまされて無防備に彼女へ近づいてしまい、容赦なく何度も斬りつけられてその命を落とした。

B、C分岐での行動

その名が出ることはほぼないが、デカートの記憶には残っている

B、C分岐ともに、分岐現象が発生した時点でフォウは命を落としており、登場することはない。ただし、B分岐では森の奥のキャンプにて、デカートがかつて仕えていたフォウのことを思い出す場面が存在。しかし、デカートはその後すぐに、今はゼロの使徒であることを強調している。





D分岐での行動

"花"に精神を支配され、単身でゾフィエルを召喚する

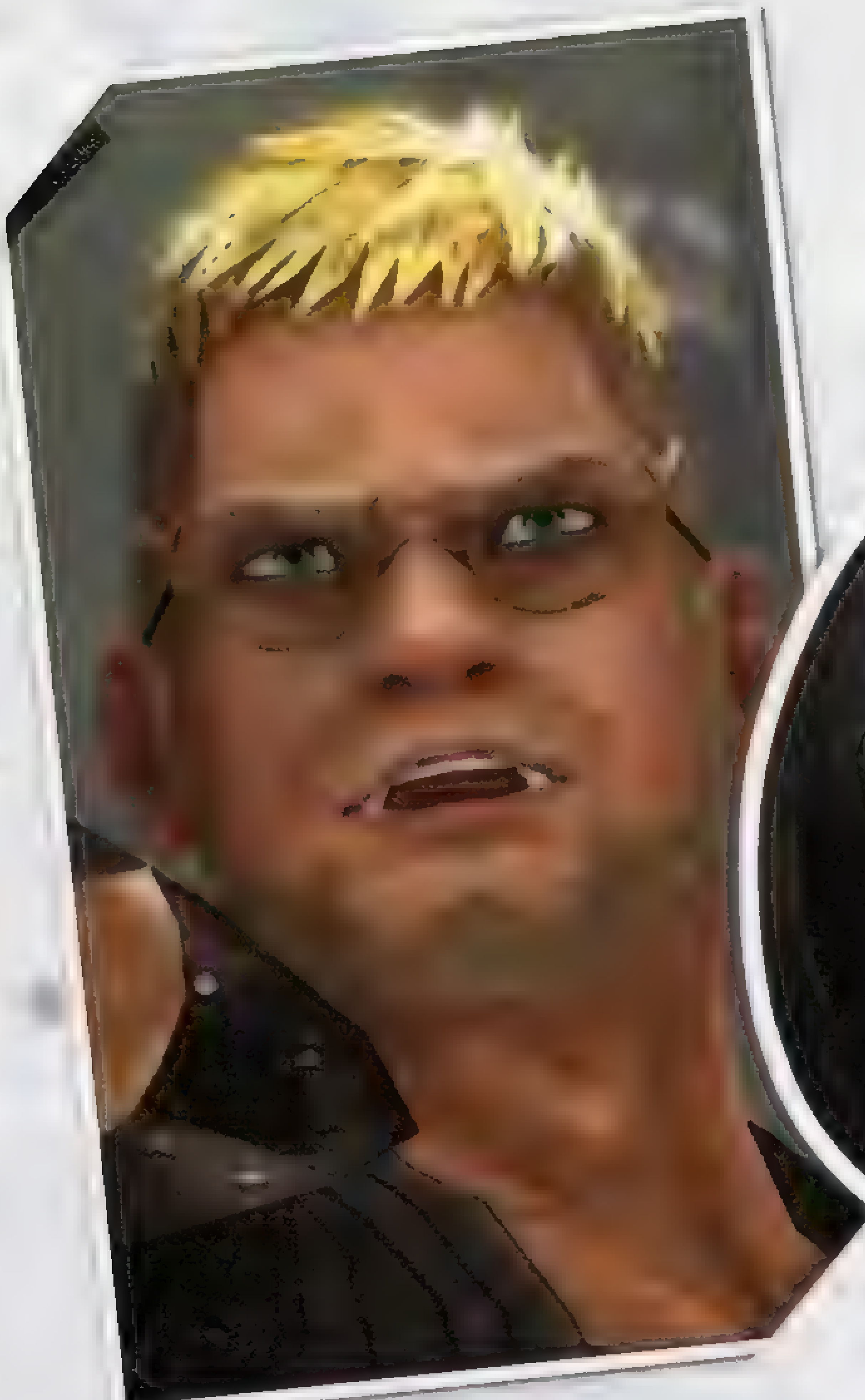
"花"による支配を強く受けたフォウは精神が崩壊しつつあり、抑圧された己を解放。これにより、フォウは単身でゾフィエルを召喚できるほどの魔力を発揮して、ゼロたちに戦いを挑む。だが、ミハイルによってゾフィエルを討たれたフォウは、抵抗むなしくゼロに剣を突き立てられ、ミハイルに補食されることに。フォウを体内に取り込んだミハイルは、一気に二段階の成長をとげた。

追加報告 歪んだ劣等感は、正義の名を語る破壊衝動へ

自分に自信が持てないフォウ。『どらっぐ おん どらぐーん ウタヒメファイブ』(P.090)や小説(P.088)で描かれる、ワンたちとともに暮らしていた時期の彼女は、まだ周囲と交流できていた。だが、時が進むほどフォウは殻に閉じこもり、他者の声に耳を貸さなくなっていった。DLC(P.084)では、溜め込んだ鬱憤を破壊衝動に変え、正義をきどって自らの行為を正当化しながら、戦場で暴れるフォウの様子が描かれる。

Decad

デカート





Decad's Data

性別:男
年齢:38歳(外見年齢)
身長:190cm
体重:90kg
スリーサイズ:B110/W90/H92
バストカップ:—
大切なもの:辛い試練
嫌いなもの:特になし
好物:激辛系料理
使用武器:格闘装具
髪の毛の色:薄茶
瞳の色:薄緑

調査報告 肉体派のマゾヒスト

フォウに仕える使徒。山の国の上空でゼロがフォウの命を奪った後は、ゼロと行動をともにする。使徒随一の巨漢で、拳と脚を駆使した格闘技で戦う。一見、常識をわきまえた紳士だが、実は極端なマゾヒスト。そのレベルはかなりのもので、どんな苦痛や逆境もご褒美としてとらえている。本人はその性癖を隠しているつもりだが、周囲にはすぐにバレていた。

身体的特徴：
鍛え上げられた肉体

鍛え上げられた肉体を利用した格闘技を得意とするデカート。しかし、彼が格闘技を使うのは、殴った時の痛みや痺れをご褒美として享受するためである。



TOP SECRET 各分岐におけるデカートの行動



A分岐での行動

フォウの後を追うことすら許されず、ゼロと合流

フォウを守る使徒として、ゼロの前に立ちはだかる。ゼロの演技にだまされたフォウが命を奪われた際は、股間を押さえながら自らも殺してほしいと懇願して拒絶され、ゼロの仲間に加わることに。以降はゼロを守って戦い、教会都市でその任を解かれ、鳥の姿に戻った。

B分岐での行動

森の奥での奮戦むなしく、トウに敗北して絶命する

最初からゼロとともに行動。森に満ちた毒の瘴気による、全身をはいずるような激しい不快感に興奮している姿を、仲間たちに指摘される。森の奥でトウと対峙した際は、ゼロを守るために奮戦。トウの腹をえぐって深手を負わせるが、彼女の攻撃に屈して命を落とした。





C分岐での行動

トウの自爆に巻き込まれることに興奮を隠さない

最初からゼロとともに行動。退化して衰弱したミハイルの前で、気丈にふるまうゼロの心情を察し、トウを見つけ出す決意を固める。トウと対峙した際は、使徒4人の一斉攻撃で彼女に重傷を与えるが、自爆に巻き込まれることに。死に直面してなお、その恐怖をプレイとして享受していた。

D分岐での行動

ゼロを助けるために自らの意思でアルマロスを喚び出す

最初からゼロとともに行動。イズライールに苦戦するゼロとミハイルを救うため、オクタと連携して上空まで飛んでくる。その後は我が身をいとわず、自らの意思でアルマロスを召喚して戦局を打開したが、ウタウタイなしで天使を召喚した代償により、鳥の姿に戻ってしまった。




追加報告 すべてをプレイとして受け止めたことの代償

フォウに冷たく突き離されては、それをプレイとして享受しているデカート。小説（P.088）を読むと、フォウは最初からデカートに冷たかったわけではないことがわかる。彼がフォウの言葉の真意を汲み取ろうとせず、自らのマゾヒズムを満たすことばかりを追求したことが、フォウがどんどん自らの殻に閉じこもっていった遠因とも考えられる。なお、DLC（P.084）では、フォウはデカートの意見にほぼ聞く耳を持たない。

FIVE

ファイブ





FIVE's Data

性別：女
年齢：18歳（外見年齢）
身長：168cm
体重：56kg
スリーサイズ：B97/W60/H97
バストカップ：H
大切なもの：自らの欲望
嫌いなもの：節制
好物：食べたことのないもの
使用武器：槍
髪の毛の色：金
瞳の色：金

調査報告 妖艶なるウタウタイ

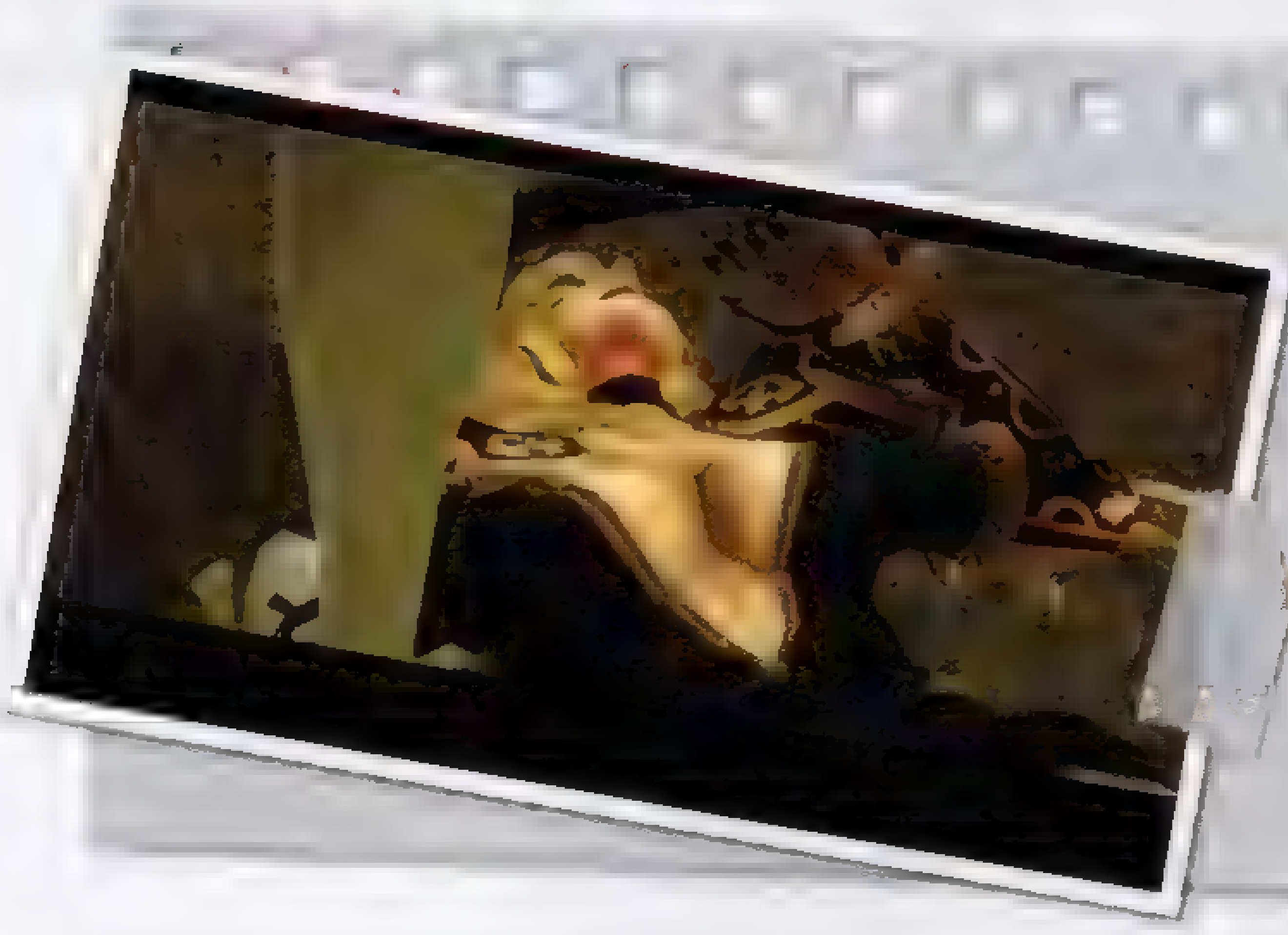
ウタウタイ姉妹の六女で、海の国を統治している。強欲な性格でとにかくなんでも欲しがるが、飽きっぽくもあるため、手に入れた途端に興味を失ってしまうことも多い。性欲も旺盛で、会話中にあえてふしだらな単語を用いては、性生活をほのめかすことを好む。その欲望はとどまるところを知らず、姉であるゼロでさえ性の対象として見ている。口癖は「はうん」。

身体的特徴：豊満なバスト

ファイブの肉体は"花"の力の影響により、すさまじい勢いで胸が成長し続けている。ファイブ自身も豊満な己の肉体を自慢としており、外見に自信がないフォウからは嫉妬の目で見られている。



TOP SECRET 各分岐におけるファイブの行動



A分岐での行動

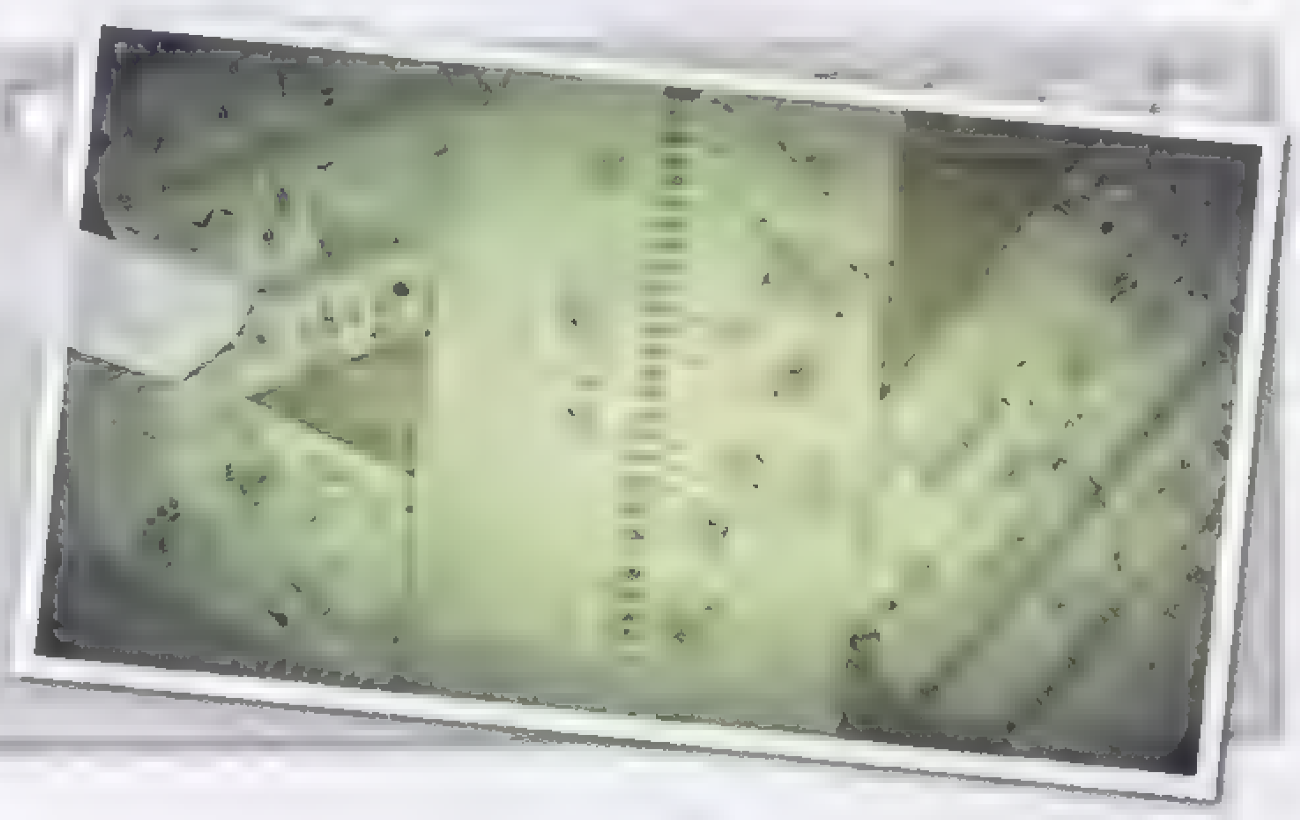
活動を再開したゼロによる最初の犠牲者になる

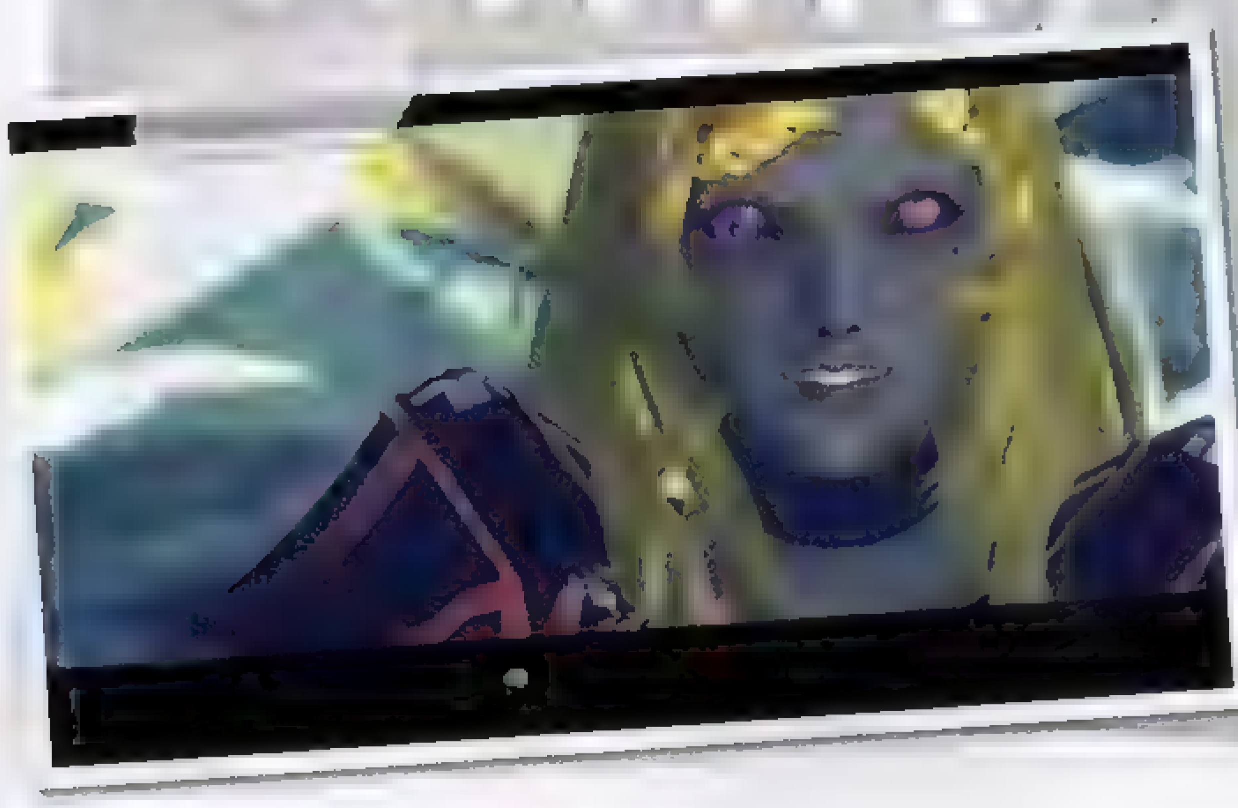
西暦999年の戦いで重傷を負ったゼロは、傷を癒すために海の国に潜伏。活動を再開したゼロの最初のターゲットとなったのが、海の国を治めていたファイブだった。ゼロのすべてを手に入れるために殺害をくわだてたファイブは、ゼロを海の神殿に誘い込み、ウタの力を発動してディトに天使のファヌエルを召喚させる。しかし、ファヌエルはミハイルに敗れ、ファイブもゼロに深手を負わされることに。最終的には、自らの使徒であるディトによって命を奪われた。

B、C分岐での行動

その名が口に出されることなく、物語にはからまない

B、C分岐ともに、分岐現象が発生した時点で命を落としており、登場することはない。フォウについてはデカートがその名を口にしていたが、ファイブにいたってはディトがその名を出すことすらなく、ファイブから解放されたディトが彼女に対していかに無関心であるかがわかる。





D分岐での行動

死の淵から復活し、ゼロたちの前に立ちはだかる

D分岐でも、分岐現象が発生した時点でファイブはゼロに討たれていた。しかし彼女は、アンデッドがはびこる森の国の奥地で"花"の力によって復活。肉体は醜く腐蝕し、自我も持たぬゾンビとなった代わりに、単身で天使のガルガリエルを召喚できるほどの力を手に入れていた。ガルガリエルを貪り食い、命を長らえるファイブであったが、ゼロの刃によって再び死に誘われる。

追加報告 少しずつ強欲の度合いを強めていく

欲望の塊であるファイブだが、『どらっぐ おん どらぐーん ウタヒメファイブ』(P.090)の時点では、わがままを通して物欲を満たそうとする描写はほとんどない。だが、時間が経過するごとに少しずついろいろなものを欲しがりはじめ、小説(P.088)では美しいアクセサリや衣服、豪華な食べ物を手に入れることに執着している。DLC(P.085)では、まだ食べたことのない美食を求め、ディトと各国を行脚するほどであった。

Dito

デイト



Dito's Data

性別：男
年齢：16歳（外見年齢）
身長：155cm
体重：50kg
スリーサイズ：B75/W60/H68
バストカップ：―
大切なもの：腐敗した内臓など
嫌いなもの：ファイブ
好物：発酵食
使用武器：槍
髪の毛の色：枯葉色
瞳の色：金



調査報告 毒舌で残酷な美少年

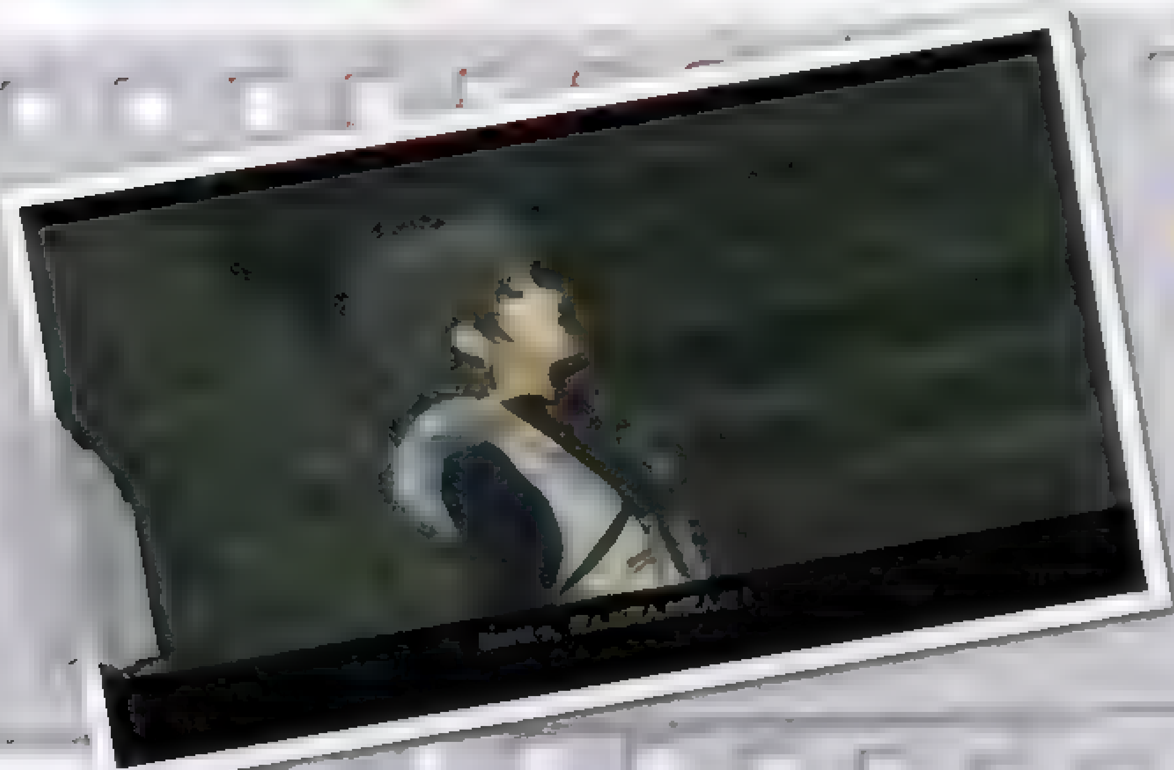
ファイブに仕える使徒。心の奥底では主であるファイブを肉豚女と呼んで嫌悪しており、彼女が死亡した後はゼロと行動をともにした。使徒の中では最もゼロと過ごした時間が長い。他人の心理をいち早く察することができる聡明な少年だが、その頭脳は相手を傷つけるために発揮されることが多い。相手の苦痛の表情や悲鳴に喜びを感じる、生粋のサディスト。

身体的特徴：美しい外見

美しい外見を持つディトだが、本人はそれにさして興味はない様子。彼の美的感覚は独特で、飾りけのないものや自然なもの、醜いものを好む傾向があった。



TOP SECRET 各分岐におけるディトの行動



A分岐での行動

ファイブの束縛から解放され、自らの手で主の命を奪う

心の中では嫌悪しつつも、ファイブの力に支配され、彼女と行動をともにしていたディト。ファイブがゼロに敗れ、力が衰えた隙を突いて彼女を殺し、以降はゼロと行動をともにする。教会都市での最終決戦まで生き残るが、最後はゼロによって解放され、鳥の姿に戻ることに。

B分岐での行動

トウの命を狙おうとするも、セントに刺されて絶命

最初からゼロとともに行動。毒の瘴気が蔓延する森の奥で、致命傷を受けたゼロが"花"の力で再生するのを間近で見て、さげすんだ口調でその下品さを指摘する。その後、森の奥で見つけたトウを殺そうとした瞬間、裏切ったセントに背中から刺されて、そのまま死亡した。





C分岐での行動

他の使徒たちとともにトウの自爆に巻き込まれる

最初からゼロとともに行動。呪いで退化したミハイルをからかいつつ、仲間からの同情を集める彼に軽い苛立ちを覚えている。教会都市でトウと戦った際は、後ろから彼女を突き刺すも、その発達した筋肉によって槍が抜けなくなり、トウの自爆に巻き込まれて命を落とした。

D分岐での行動

ファイブを初めて美しいと感じ、ゼロを裏切る

最初からゼロとともに行動。森の国で死の淵からよみがえったファイブと再会する。腐蝕が進んだその姿に、飾り立てることのない美しさを見たディトは、ゼロを裏切ってファイブに加担し、ファヌエルを召喚する。しかし、ウタウタイの力なしで天使を召喚したため、鳥の姿に戻るのだった。



追加報告 ファイブには心の底からうんざりしている

なんでも欲しがるファイブのわがままに巻き込まれることに、心の底から嫌気がさしているディト。しかしその行動や言動、表情に至るまで、すべてをファイブにコントロールされていることが、小説(P.088)の描写によって判明している。ここまでウタウタイの束縛が激しい使徒は、ディトだけである。なお、ファイブはディトのことをいたく気に入っており、DLC(P.085)では彼をさまざまな場所へ連れ回している。

Accord

アコール





Accord's Data

性別：女型
年齢：17歳型
身長：168cm
体重：55kg
スリーサイズ：機密事項です
バストカップ：回答する目的がわかりません
大切なもの：記録
嫌いなもの：バッドエンドです
好物：必要ありません
使用武器：しいて言えばカバンです
髪の毛の色：こげ茶
瞳の色：灰青

調査報告 世界を観測する記録者

世界のあらゆる事象を書きとめる記録者。通信販売制の武器屋も営んでおり、武器の知識にも精通している。"花"の力を持つウタウタイたちによって起こる分岐現象について調べており、すべての分岐先でゼロの動きを追いかけては、その行動の詳細を記録している。ゼロに旧世界の人形と呼ばれたこともあるが、その正体は……恥ずかしいので秘密です。

身体的特徴：機械の身体

分岐した先の世界でも、つねにゼロの動きを観測しているアコール。その身体は、高度な文明によって作られた機械製。具体的には……公開禁止事項です。





TOP SECRET 各分岐におけるアコールの行動



A分岐での行動

ゼロがワン（弟）に討たれ、絶命するのを記録

"花"の力をその身に宿した、特異点であるゼロを観測。この分岐では、ゼロは比較的順調に"花"の力を持つウタウタイの妹たちを駆逐していくが、最終的にはワン（弟）に胸を貫かれ、命を落とす。それを見届けた後は、世界の流れを引き続き観測し続けるのだった。

B分岐での行動

世界に"契約"という概念が誕生した瞬間を見届ける

ミハイルを失ったゼロが"花"のリ・プログラム機能を使い、ミハイルと契約を結ぶことで彼を復活させたことを記録。"契約"は成立し、本来"花"を駆逐する側である竜の目にも"花"が出現する事態におちいる。これが後世にどんな影響を与えるのか、引き続き観測を続けることに。





C分岐での行動

イレギュラーが多発する世界の行く末を見限る

ミハイルの退化やウタウタイと使徒の分離など、イレギュラーが多発する中、ウタウタイの妹たちの命を奪っていくゼロの行動を記録。しかし、妹たちを全滅させたものの、ミハイルを失ったことでゼロの精神が崩壊しかけていると判断し、この分岐の封鎖を提案した。

D分岐での行動

"花"の根絶への希望を見い出し、世界に干渉する

D分岐の記録開始直後は、世界に干渉しないという記録者としての制約の範囲内で、ゼロに情報を提供していく。最終的に、この分岐であれば"花"を消滅させられると判断。記録者としての権限を超えてゼロに助力し、彼女の目的を成就させる。……ちょっとルール違反でしたけどね。



追加報告 数多く存在するアコール

アコールが旧世界の技術で作りだされた機械人形であることが、D分岐にて判明。さらに、アコールは1体ではなく、複数体存在していることも明かされる。彼女が何を目的に各種事象を記録しているのかは……公開禁止事項です。また、なぜ複数存在しているかについてだが……その情報は公開できません。なお、P.104にはアコールに関するさまざまな姿を描いた貴重な資料も記録しているが……少し照れますね。

ONE (Brother)
ワン（弟）



調査報告 ワンの写し身たる存在

A分岐にのみ登場する、ワンの弟。正確にはワンが“花”の力で作り出した分身である。“花”の力を有するものの、その力は姉たちに比べると格段に弱い。彼の存在は完全に秘匿されており、教会都市の聖堂で姉からゼロを殺す訓練を受け続けていた。姉がゼロに殺された時、ゼロを背後から刺して命を奪い、与えられていた任務を達成したが、姉からはその後の生き方を示されていなかったため、自身は混乱。最終的に姉を信仰の対象とする天使の教会の創設を画策する。コミック『ドラッグ オン ドラグーン 死二至ル赤』(P.092)の主人公でもある。



調査報告 ゼロにつき添った最初の竜

Michael
ミカエル

大災厄を生き抜いた屈強なる竜種。ゼロの最初のパートナーとして、ともに戦ってきた。しかし、西暦999年のウタウタイ同士の戦いで、ゼロを守るために犠牲に。“最後の願い”で転生の儀を行い、ミハイルとして生まれ変わった。ゼロが心の底から信頼を寄せていた、数少ない存在である。

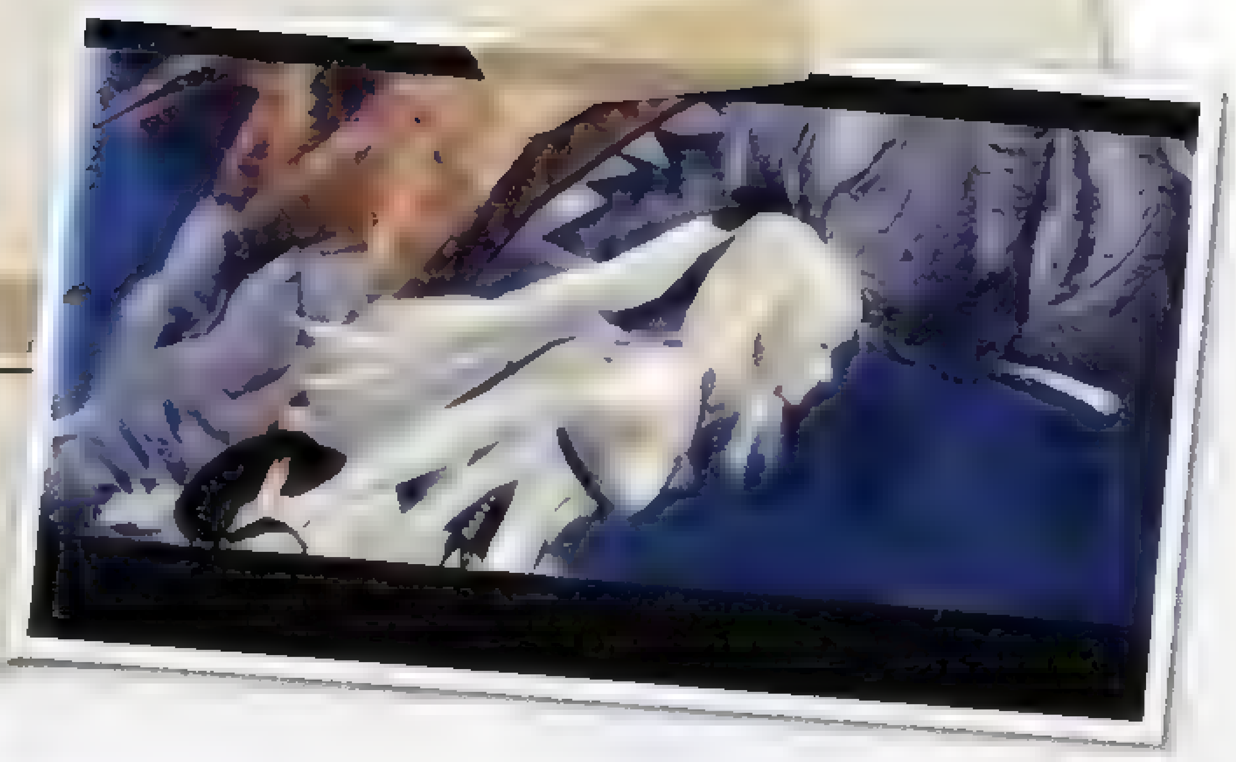


極秘

#3：多元世界論における分岐（シフト）の考察

多元世界において、特異点が引き起こす分岐現象は、それぞれの世界にどのような影響をおよぼすのか。その結末を記録する。

4つの分岐へと至る記録



西暦999年〜1000年に発生した、特異点であるゼロと5人のウタウタイの妹たちによる戦い。さまざまな事象がからみ合い、4つの異なる結末を迎えることになったその戦いの道筋を、ここに記録する。

A分岐

ゼロとミカエルによる教会都市の襲撃から、ワンとの最終決戦までの記録を、A分岐と呼称。このルートでは、ゼロがそれぞれの妹たちが治める国へと攻め込み、ウタウタイを1人ずつ抹殺していく。





零章　過去



西暦999年。血を分けた妹たちの抹殺を企むゼロによる教会都市の襲撃を確認。竜のミカエルの協力も得たゼロは、立ちふさがる兵士を退けていく。激戦のさなか、ミカエルと離ればなれになったゼロは、ワンが指揮する妹たちを相手に奮戦。一時は圧倒するも、ワンが魔獣のガブリエルを召喚したことで、戦況は一変する。この戦いで、ゼロは左腕を失うことに。深手を負ったゼロだったが、ミカエルの身体を張った救出により、からくも海の国へと落ち延びることに成功した。なお、この戦いでミカエルは命を落とし、ミハイルとして転生を果たしている。ゼロも体力の消耗が激しく、再起までに1年もの時間を要することになった。これは、竜の力を有するガブリエルの攻撃で"花"の力が減退したことも原因と考えられる。



ゼロと竜の関係

すべてのウタウタイを抹殺した後で、ミカエルがゼロを殺す。それが、"花"の消滅を目論む2人の約束だった。しかし、ゼロはミカエルが転生した竜のミハイルに対して、この事実を告げることなく、再び戦いに身を投じる。そこにはどのような意図があったのか？　ゼロがその真意を語ることはなかったが、おそらく、まだ肉体的にも精神的にも幼いミハイルを動揺させないための措置と考えられる。

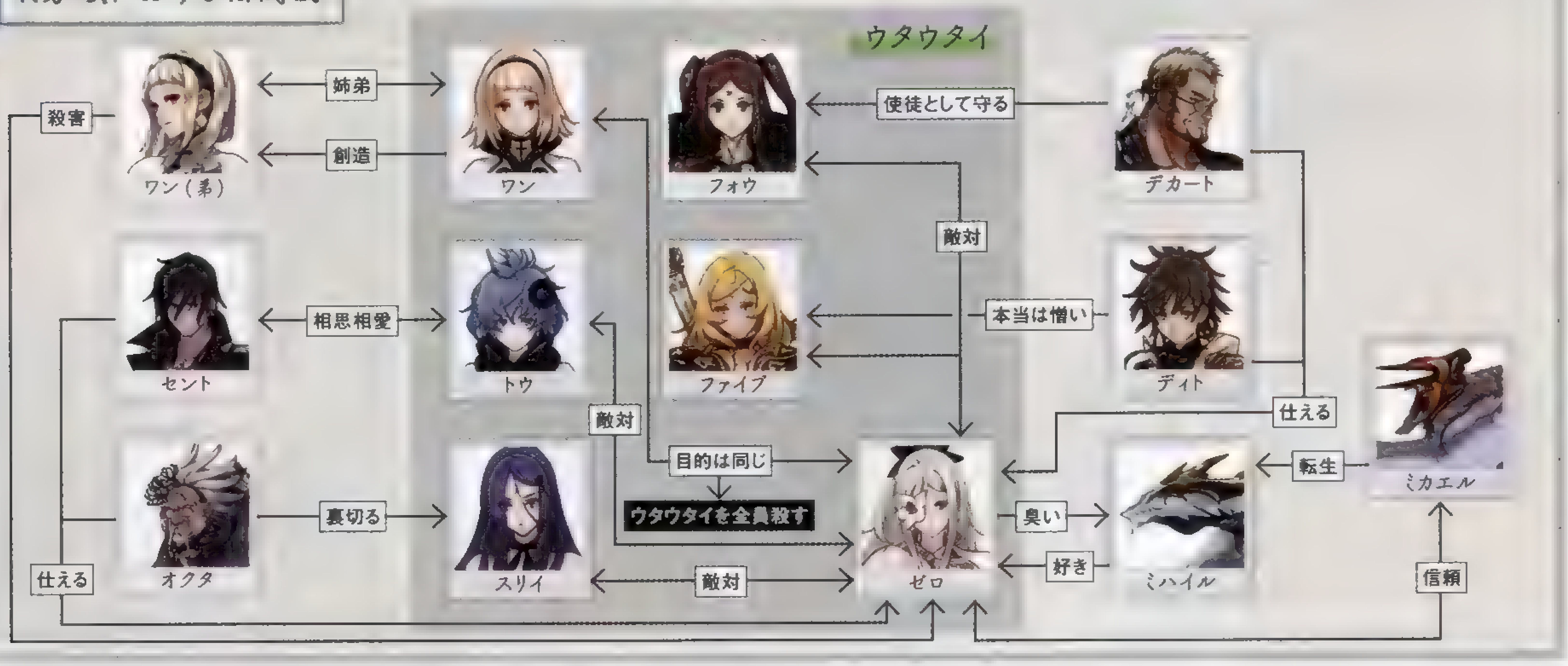


一章　海の国

妹たちとの戦いに敗れてから1年。力を取り戻したゼロは、ミハイルとともに再び妹たちを殺すための戦いにおもむくことを決意する。なお、先の戦いで左腕を失ったゼロは義手となり、右目には“花”が開花していた。そんなゼロたちが最初に標的としたのは、ゼロが傷を癒していた海の国を統治するファイブ。容赦なく襲いかかってくる敵兵士を前に、ゼロとミハイルはまだ少しつたないながらも連携して、これを駆逐していく。海の神殿で、ファイブと1年ぶりの再会を果たしたゼロは、ファイブとその使徒のディトが召喚した天使のファヌエルを撃破。ディトを仲間にして、ファイブの命を奪った。



A分岐における相関図





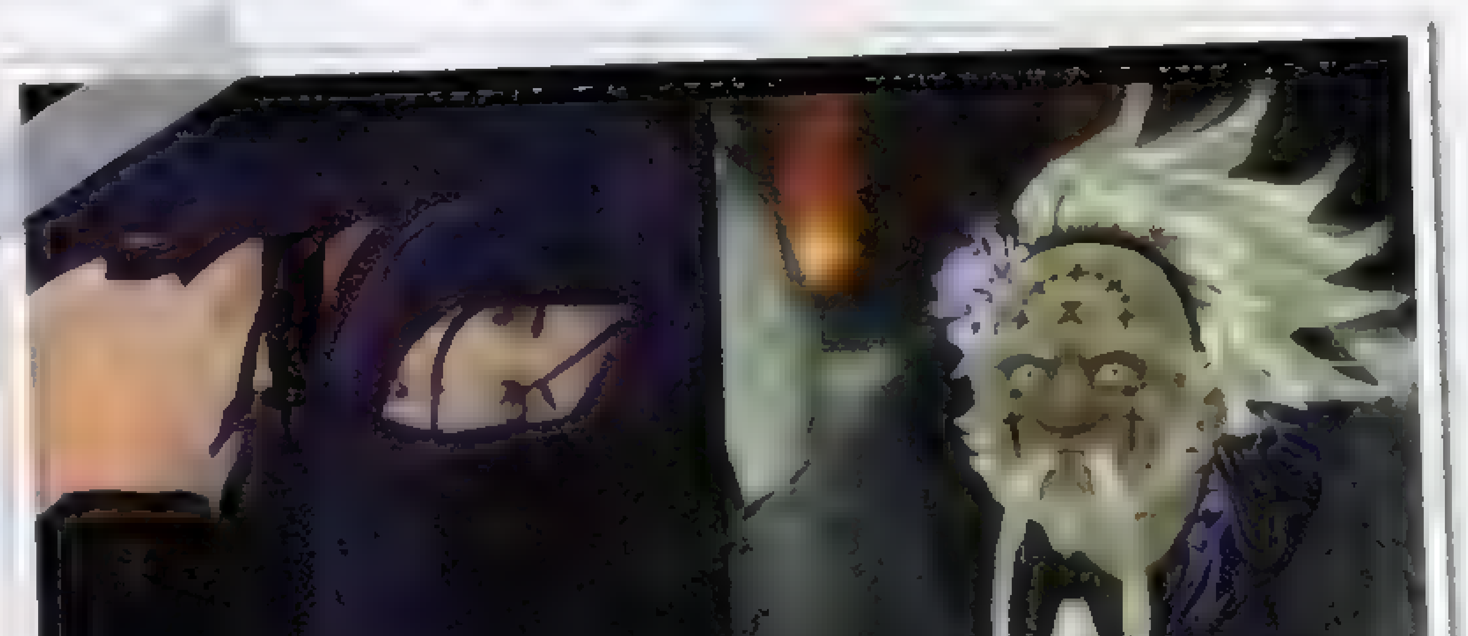
二章 山の国

ディトを仲間に加えたゼロが次に向かったのは、フォウが治める山の国。道中、ケルベロスの襲撃で重傷を負ったゼロだが、"花"の再生能力により、すぐに復活を果たす。その後、雪が降りしきるヴェルンシュタイン・オブ・ザ・ヴァイス・ノルデン山（通称ナントカ山）の要塞を襲撃し、フォウが飛空艇で脱出したことを察知。ミハイルに乗って追跡する。上空でフォウとデカートが召喚した天使のアルマロスを撃破したゼロは、フォウをだまして殺害に成功。なお、この戦い後にミハイルは第二形態に進化する。



三章

デカートを加えた一行は、スリイを狙って森の国に侵入。しかけだらけの森を進むゼロの前に、スリイの使徒であるオクタが現れる。彼はスリイを裏切り、ゼロに従う意思を告げた。ゼロはオクタからの情報をもとに、スリイがいる森の神殿を襲撃。神殿の奥で、スリイがオクタを操って召喚した天使のアルミサエルを撃破する。その直後、暴走したミハイルがスリイを捕食。突然の暴走に動揺する一行の隙を突いてトウの使徒であるセントが出現し、ミハイルは連れ去られてしまった。



四章 砂の国

さらわれたミハイルの奪回と、トウの殺害を目指すゼロは、砂の国の遺跡でミハイルを無事に救出する。その際にセントが告げた、ミハイルがやがてゼロに災いをもたらすという意味深な言葉にも耳を貸さず、ゼロはトウとセントを追って砂の神殿に攻め込む。たどりついた神殿の奥で、自我を失っているトウを見つけ、殺そうとするゼロ。セントは強引な手段で天使のエグリゴリを召喚して対抗するが、ゼロとミハイルの前にあえなく敗北する。トウの命を奪ったミハイルは、第三形態となってさらなる力を手に入れ、主を失ったセントもゼロへの忠誠を誓った。









五章 教会都市

最後のターゲットとなったワンを殺すため、ゼロは教会都市を目指す。ミハイルに乗って上空からの侵入を試みるも、ワンと魔獣のガブリエルによる迎撃を受け、地上からの進撃を余儀なくされるゼロたち。襲いくる敵を撃破して進み、やっとの思いでワンがいる聖堂までたどりつく。そこでゼロは、使徒たちを"花"の力から解放し、元の鳥の姿へと戻した。その後、ミハイルと2人でワンとガブリエルに挑むも、相手の絶大な力に屈し、窮地に追い込まれるゼロ。ミハイルは彼女を救うため、自らの命を投げ出して"最後の願い"でガブリエルに深手を負わせ、絶命する。その死に激昂したゼロは、ミハイルの願いの力で瀕死となったガブリエルを倒し、ワンをその手にかける。しかし、すべてが終わったと思われたその直後、ワンの最後の切り札であるワン(弟)に背後から身体を貫かれ、ゼロは死亡した。



●異説:1

A分岐では、ゼロが教会都市に攻め込む直前に小分岐が発生。こちらを異説:1と呼称する。"花"を消滅させる方法を調べるため、かつてミハイルと2人で暮らしていた海の国の隠れ家に、使徒たちとともに帰宅するゼロ。そこで彼女は、不意に家を訪ねてきたアコールから、このままではひどい結末しか迎えないことを警告される。




研究報告 "花"の力が消え、天使の教会が生まれる

"花"をその身に宿した6人のウタウタイ姉妹の戦いは、ゼロがすべての妹を殺害し、ワン(弟)に殺されたことで終結した。これにより、"花"の力を持つ者がほぼ全滅し、当面のところ"花"の脅威は去ったといえる。しかし、ゼロを殺したワン(弟)も、微弱ながら"花"の力をその身に秘めている。また、彼はゼロの殺害後、姉を信仰の対象とした天使の教会を作ることを宣言しており、のちに蔓延する赤目の病とあわせて、世界に大きな混乱をもたらす一因となった。ワン(弟)の今後の活動、およびその動きが世界にどのような影響を与えたのか気になる者は、『ドラッグ オン ドラグーン 死ニ至ル赤』(P.092)の記録を参照してほしい。






B分岐

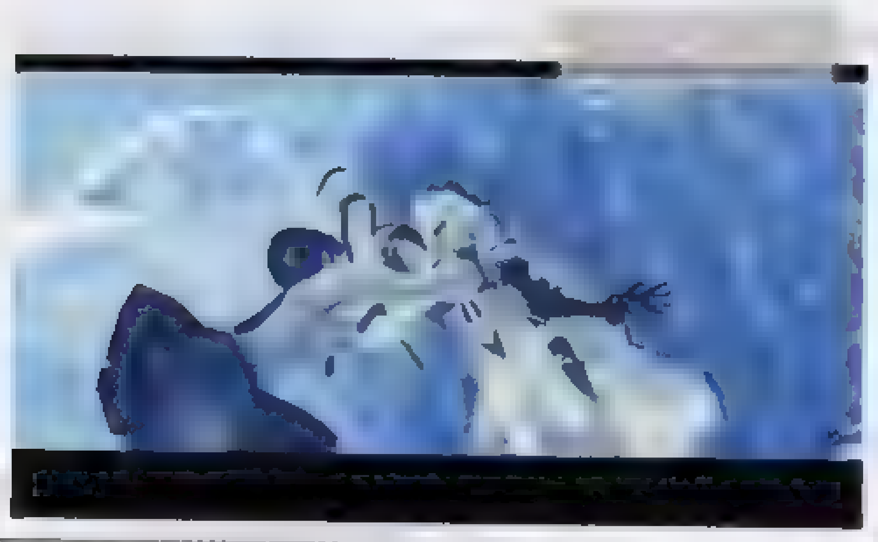
西暦1000年4月1日。特異点のゼロがオクタと出会った時、分岐現象が発生した。これをB分岐と呼称する。ここではフォウとファイブがすでにゼロに討たれており、ゼロのもとには4人の使徒が集結済み。森の国には毒の瘴気が満ち、生態系が狂い始めている。





一節～五節 代償

毒に侵食されつつある森の国で、まずはスリイの姿を捜すゼロ一行。森の奥でスリイとワンの死亡を確認したゼロは、精神が崩壊しているトウと対峙する。ゼロを裏切ったセントはトウに協力し、天使のラファエルを召喚。ミハイルとともにこの敵を倒すゼロだが、ミハイルは毒におかされ、命が尽きようとしていた。それをよしとしないゼロは"花"の力を使い、自らの肉体が幼児化するほどの力をミハイルに供給することで、彼の命を救う。



•異説：2

B分岐では、トウと戦う前に小分岐が発生。これを異説：2と呼称する。山の国の雪山でアコールと再会したゼロは、アコールが世界の記録者であり、あらゆる物事への干渉を禁じられていることを聞かされる。

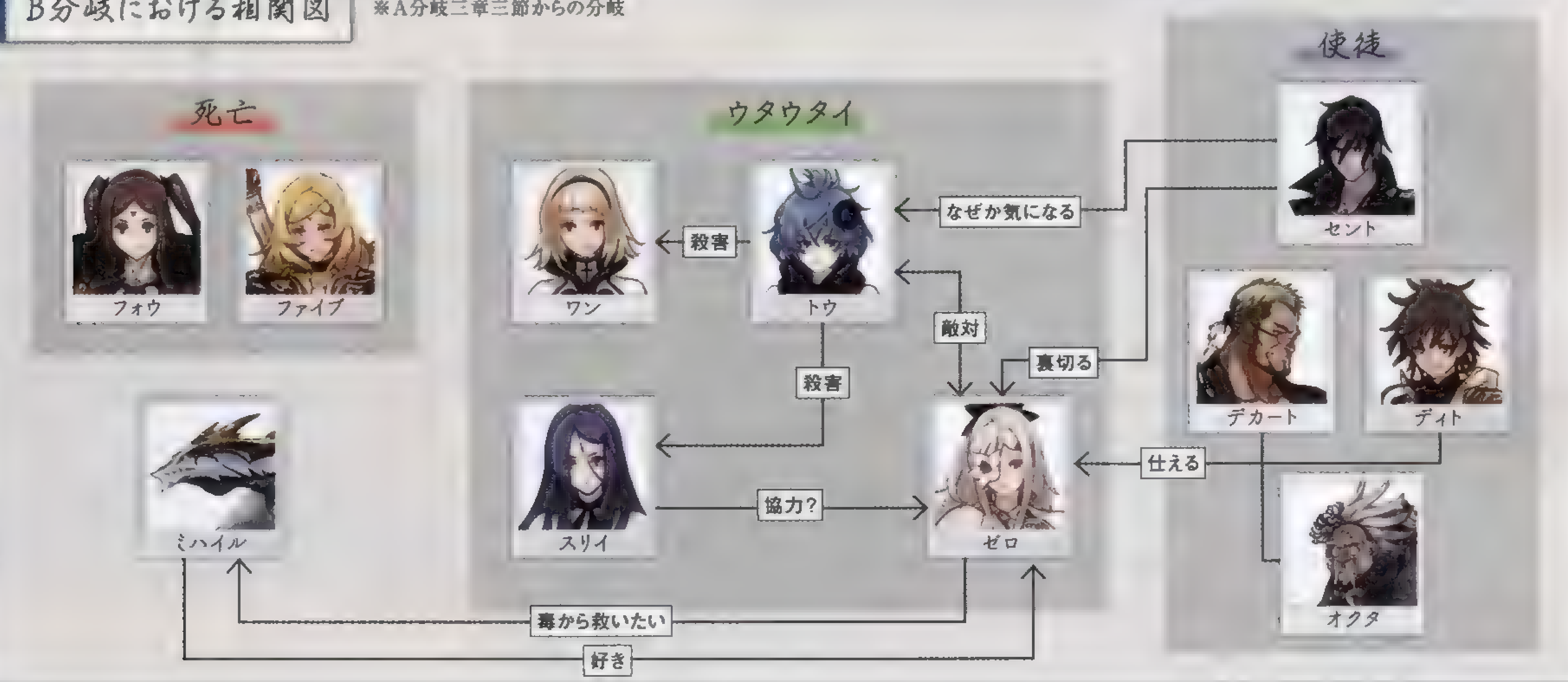
研究報告 "契約"という概念の発生

毒に倒れたミハイルを救うため、ゼロは自らの魂や力を分け与えるという、この世界に存在していなかった理を生み出した。以後、この行為を"契約"と呼称する。この"契約"の力により、本来"花"を滅ぼす存在であるはずの竜種が、その身に"花"を宿したという事実は、非常に興味深い。



B分岐における相関図

※A分岐三章三節からの分岐



C分岐

ゼロと同様、特異点であるトウがミハイルと接触したことで、分岐現象が発生した。これをC分岐と呼称する。ここではスリイ、フォウ、ファイブがゼロに討たれており、トウとの接触の影響でミハイルが退化するという異常事態が発生。ワンやトウの"花"の力も増している。









一節～五節 嘔吐

トウがミハイルと接触したことで、ミハイルの肉体に変化が発生。苦しみを訴え、第一形態まで退化してしまう。ゼロたちは弱ったミハイルを救うため、砂の国でトウを捜索。トウが自爆し、さらには天使のアブディエルやガブリエルを召喚したワンをも撃破したゼロだが、その戦いでミハイルも死亡してしまった。パートナーを失ったことに、深く絶望したゼロ。これにより、彼女の精神も崩壊を始める。

•異説:3

C分岐では、ワンとの最終決戦前に小分岐が発生。これを異説:3と呼称する。砂漠でアコールと再会したことをきっかけに、ゼロはかつての相棒ミカエルとの思い出をミハイルに語った。



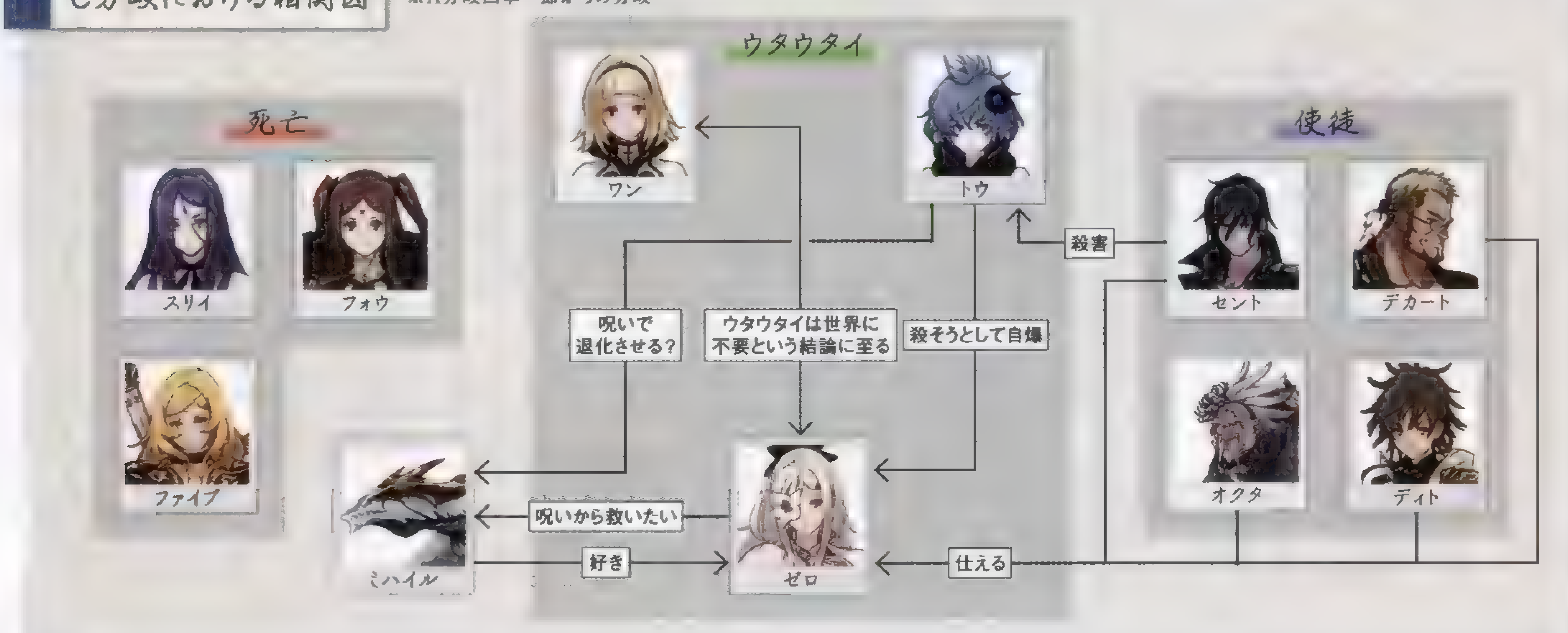
研究報告 分岐の封鎖を提案

ウタウタイの妹たちを全滅させたものの、竜のミハイルを失ったことで、自らに巣食う"花"を消滅させることに失敗したゼロ。"花"の力が増し続ける中、彼女がどのように行動しようとも状況が改善される可能性はほぼ皆無と判断した結果、この分岐を封鎖することを提案した。



C分岐における相関図

※A分岐四章一節からの分岐

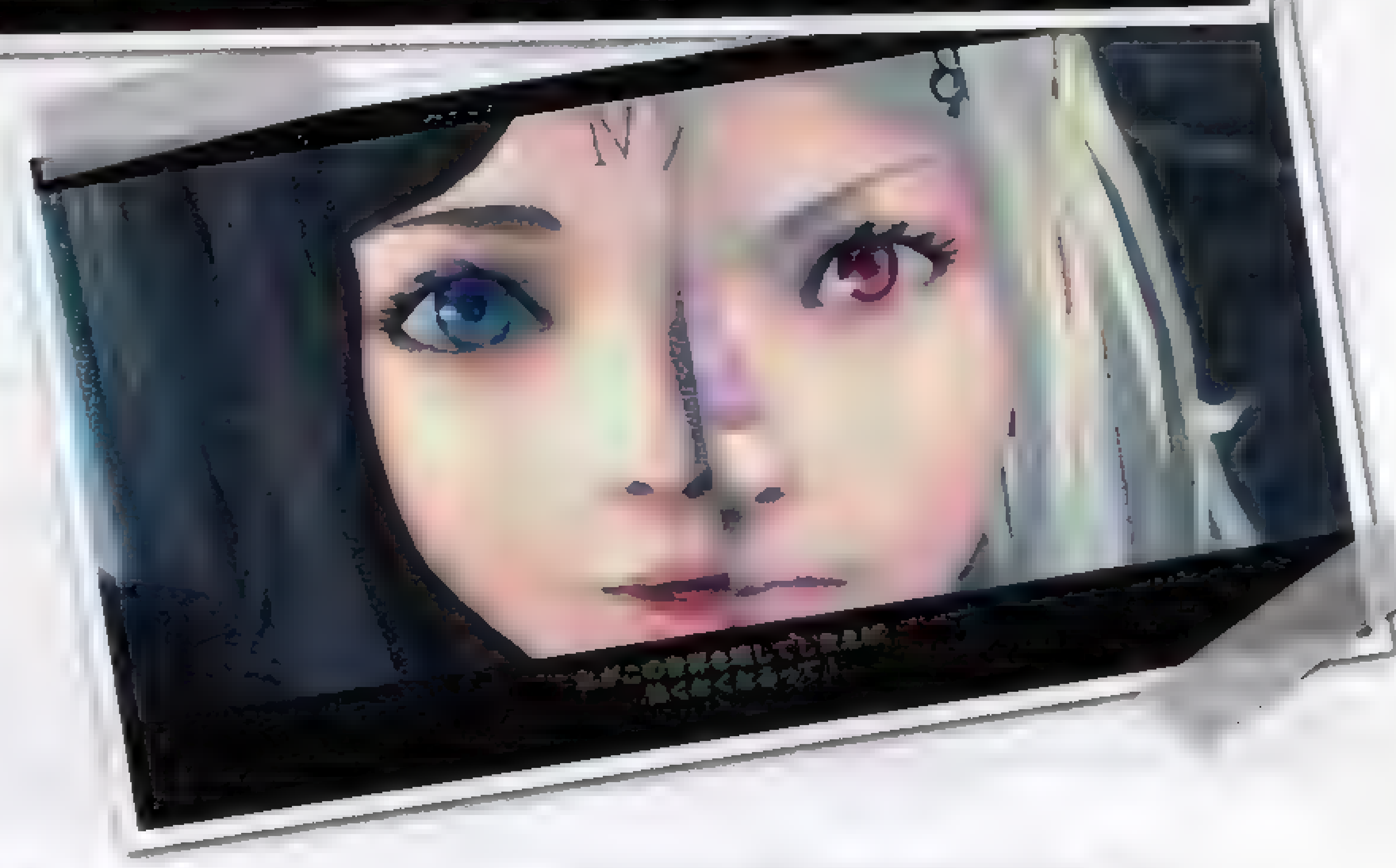


D分岐

A分岐中盤で、フォウの命を奪った直後に分岐現象が発生した。特異点であるゼロ、その最後の記録をD分岐と呼称する。この分岐では、トウとファイブが死亡済み。しかし、ファイブはその後ゾンビとして復活するなど、“花”の力は大幅に増大しつつある。







•力を増していく“花”の力

D分岐では、ウタウタイの妹たちの“花”の力が増大。本来、ウタウタイは使徒なしで“花”の力を制御できないが、D分岐では“花”が妹たちの精神を侵食。力を増した彼女らは、単身で天使を召喚することすら可能であった。



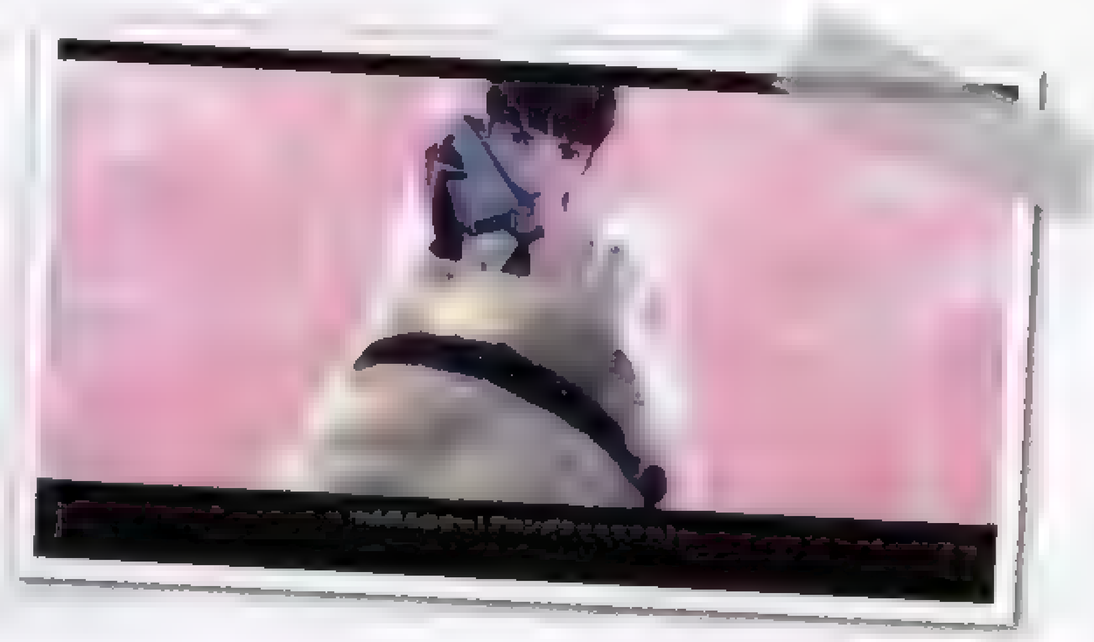
•精神が崩壊していく人間たち

ゼロの前に立ちはだかる兵士の中には、精神が崩壊しかけている者も多数存在。それに呼応するかのように、彼らの力も飛躍的に高まっており、ゼロたちを苦しめた。“花”の力の増大が、何か影響しているものと考えられる。



•禁じられた記録者の干渉

一介の記録者として、世界への干渉を禁じられているアコール。しかし、この分岐で出会う彼女は、ゼロに“花”を消滅させる希望を見い出し、禁忌を犯してゼロに協力した。……この変化の理由は……私たちにも理解不能です。



D分岐における相関図

※A分岐二章三節からの分岐





一節～最終節 花



“花”の力に侵食され、単身で天使を呼び出すほどの力を手に入れたフォウ、ファイブ、スリイ。力を増した妹たちに対し、ゼロは屈することなく戦いを挑んでいく。使徒たちも、自らの限界を超える力をふるい、単身で天使を召喚することでゼロに加勢。結果、ゼロは妹たちが呼び出したゾフィエル、ガルガリエル、イズライールを撃破することに成功する。しかし、残す敵がワンとガブリエルだけになった時、ゼロにつき従う仲間もまた、ミハイルとオクタだけになっていた。

教会都市での最終決戦を前に、ゼロは“花”の力とウタウタイの秘密、そして竜との因果関係を、ミハイルとオクタに初めて話す。“花”は世界を滅ぼす災厄。ウタウタイはその苗床。そして、“花”を消滅させる力を持った唯一の存在である竜種。真実を知ったミハイルとオクタを連れ、ゼロはすべての決着をつけるためにワンと対峙した。だが、ゼロをも超える力を手にしつつあったワンは、ミハイルがガブリエルを制し、オクタが天使のアルミサエルを召喚してもなお、ゼロを圧倒する。劣勢に立たされたゼロを救ったのは、これまで世界への干渉を徹底的に拒否してきたアコールだった。記録者による干渉で勝機を見出したゼロは、ワンにトドメを刺すことに成功する。

ウタウタイの妹たちを全滅させたゼロは、ミハイルにすべてを託して“花”の力を解放。最後の歌が鳴り響く中、ミハイルの炎が“花”を消滅させ、世界を襲った災厄との戦いは、静かに幕を下ろす——。



研究報告 “花”との戦いの決着を確認

特異点であるゼロが引き起こした分岐現象により、多元世界で展開した人と竜と“花”の戦いの記録は、以上をもって終了となる。ウタウタイのゾンビ化や人間たちへの精神干渉など、世界に綻びを生じさせるほど力を増していたD分岐の“花”の力。最も“花”の力が増していた状況で、ゼロが己の目的を達成できた事実を分析すると、その原動力は彼女の意思の強さ、そして仲間との絆の強さにあったといえる。本文書の執筆時点では、これ以降に世界が“花”による危機に瀕した記録はない。しかし、もう二度と“花”が出現しないとも限らないため、引き続き観測を続ける必要がありそうだ。



ゼロが出会う天使の名を持つ存在

ゼロの前に姿を現した、天使の名を持つ存在たち。その特徴を記録する。なお、これらの天使は古代の聖書や神話、文献にもその名が登場している。参考として、その神話や伝承に残る天使の姿についても解説を付記した。

ミカエル(ミハイル)
Michael (Mikhail)

召喚者:—
出現場所:—



『DOD3』:ゼロが行動をともにした竜。ミカエルが"最後の願い"によって転生をはたしたのが、ミハイルである。つねにゼロのそばに寄り添い、彼女の戦いをサポートした。
神話や伝承:聖書を中心に、天使たちの長と記録される大天使の名がミカエル。神の片腕的存在であり、神に似た者という称号さえ持つ。ミハイルはミカエルのロシア語表記。

ファヌエル
Phanuel

召喚者:ディト
出現場所:海の神殿、迷いの森



『DOD3』:ファイブの使徒であるディトが召喚した、甲殻類のような外見の天使。水中に潜り、巨大な水柱を噴出させる攻撃を得意としていた。
神話や伝承:名前に"神の顔"という意味を持つ大天使。ミルトンの"失楽園"では、神と同席する資格を与えられた十二天使の一員として登場する。

アルマロス
Armaros

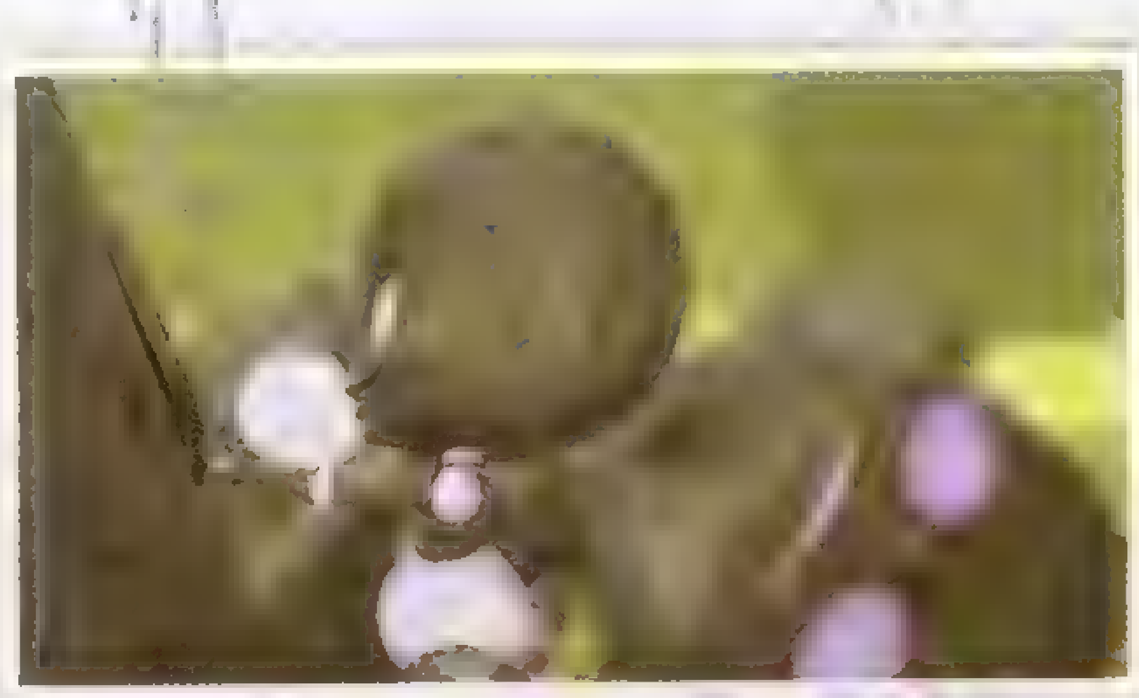
召喚者:デカート
出現場所:飛空艇、森の国



『DOD3』:フォウの使徒であるデカートが召喚した、堅牢な要塞のような外見の天使。各部に大量の砲台を搭載しており、一斉砲撃で敵を狙い撃つ。
神話や伝承:"エノク書"にある天使の集団グリゴリ。その任務は人間を教え導くことだが、禁忌を犯して人間と結婚し、神の秘密を漏らした。アルマロスもそのグリゴリの一員。

アルミサエル
Almisael

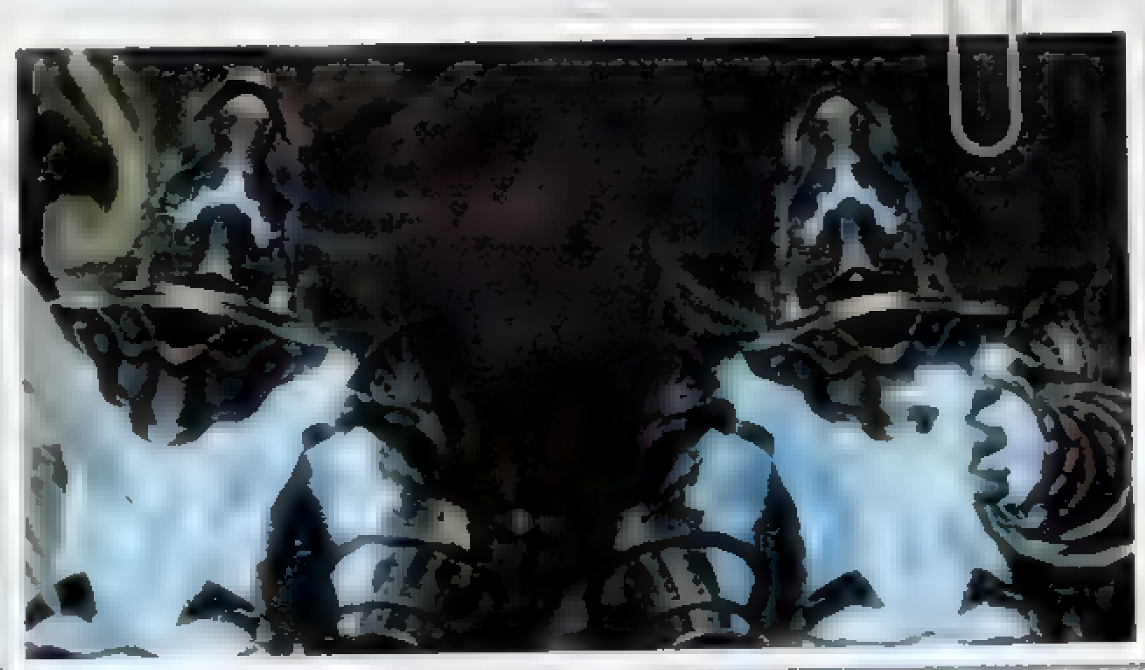
召喚者:オクタ
出現場所:森の国、教会都市



『DOD3』:スリイの使徒であるオクタが召喚した、人間の赤ん坊を思わせる人形の外見をした天使。大小2種類が存在し、対象に飛びついての自爆や腹部からのビーム攻撃が得意。
神話や伝承:悪魔から妊婦や胎児を守るとされる天使。ユダヤ教の聖典"タルムード"には、妊婦の前で詩篇二十章を9回唱えると、この天使の力が借りられると記されている。

エグリゴリ
Egregori

召喚者:セント
出現場所:砂の国、迷いの森



『DOD3』:トウの使徒であるセントが召喚した、甲冑を身にまとった巨人の天使。腕を伸ばしてのパンチや、口から発射するビーム攻撃などが主な攻撃手段であった。
神話や伝承:アダムとエヴァが地上で子を生み、その数が増えてきたころ、神が人を教え導くために降臨させた天使の集団がグリゴリである。その名は"神の子"という意味を持つ。

ガブリエル
Gabriel

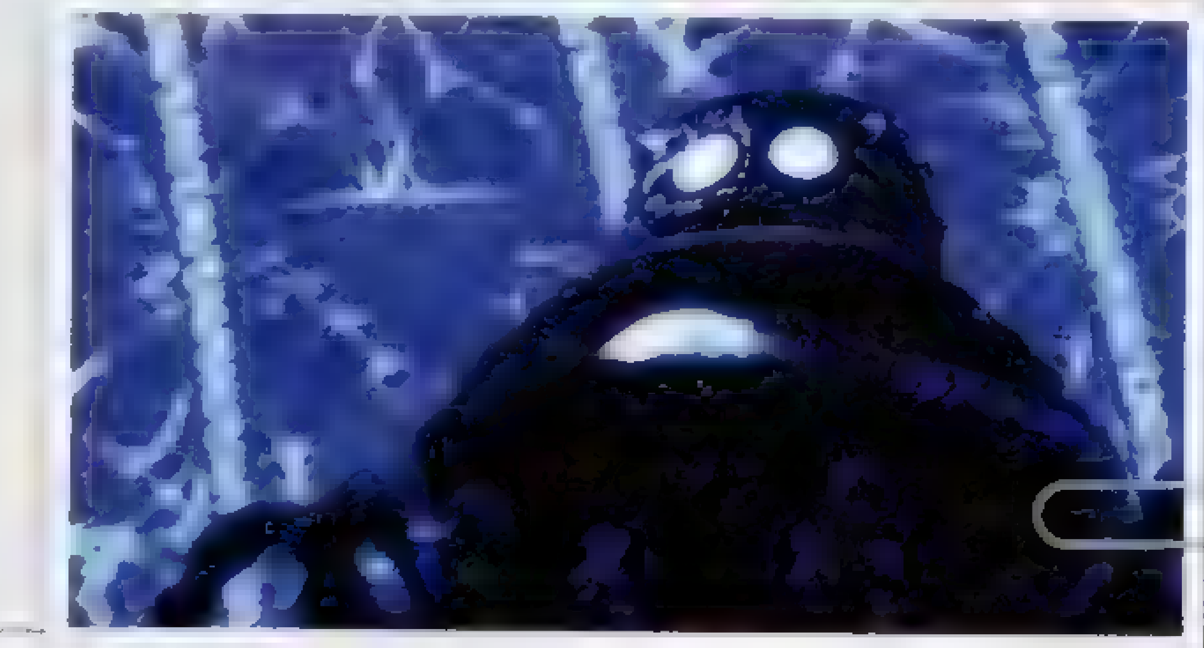
召喚者:ワン
出現場所:教会都市



『DOD3』:ワンが単身で召喚した、巨大な竜の姿の天使。ゲーム内では魔獣と呼ばれる。尻尾に刺さっている光の剣の投てきや、口からのビーム攻撃でゼロたちを苦しめた。
神話や伝承:四大天使に数えられる大天使。イスラム教の伝説では、聖典"コーラン"はガブリエルが神の声をイスラム教の開祖ムハンマドに伝えて作らせたものとされている。

ラファエル
Raphael

召喚者:トウ&セント
出現場所:森の国



『DOD3』:トウとセントが死に際に召喚した、巨大な蜘蛛の姿の天使。腹部から毒を吐き出したり、粘着性の高い糸で敵をからめ取ったりするのが得意。
神話や伝承:四大天使に数えられる大天使。その名には"神の熱"という意味があり、エデンの園にある生命の木の守護者である。また、医学知識に対する造詣が深いとされている。

アブディエル
Abdiel

召喚者:ワン
出現場所:教会都市



『DOD3』:ワンが単身で召喚した、ゴーレムを操る天使。3体のゴーレムの中の1体にコアが隠されており、そのゴーレムを破壊することでコアが露出。その間だけ、攻撃が通じた。
神話や伝承:サタンの配下であった天使。サタンが神に造反する際、ともに来るよう説得されるが、それに反発。サタンのもとを離れ、神の軍勢に参加した。

ゾフィエル
Zophiel

召喚者:フォウ
出現場所:山の国



『DOD3』:フォウが単身で召喚した、巨大な竜の姿をした天使。ゲーム内では魔獣と呼ばれる。その外見はガブリエルに酷似しており、攻撃方法や弱点などもほぼ同様であった。
神話や伝承:ミカエルの副官を務める大天使。その名には"神の監視者"や"神の密偵"といった意味があり、天界や地上のさまざまな情報をミカエルに伝える役目を担っていた。

ガルガリエル
Galgaliel

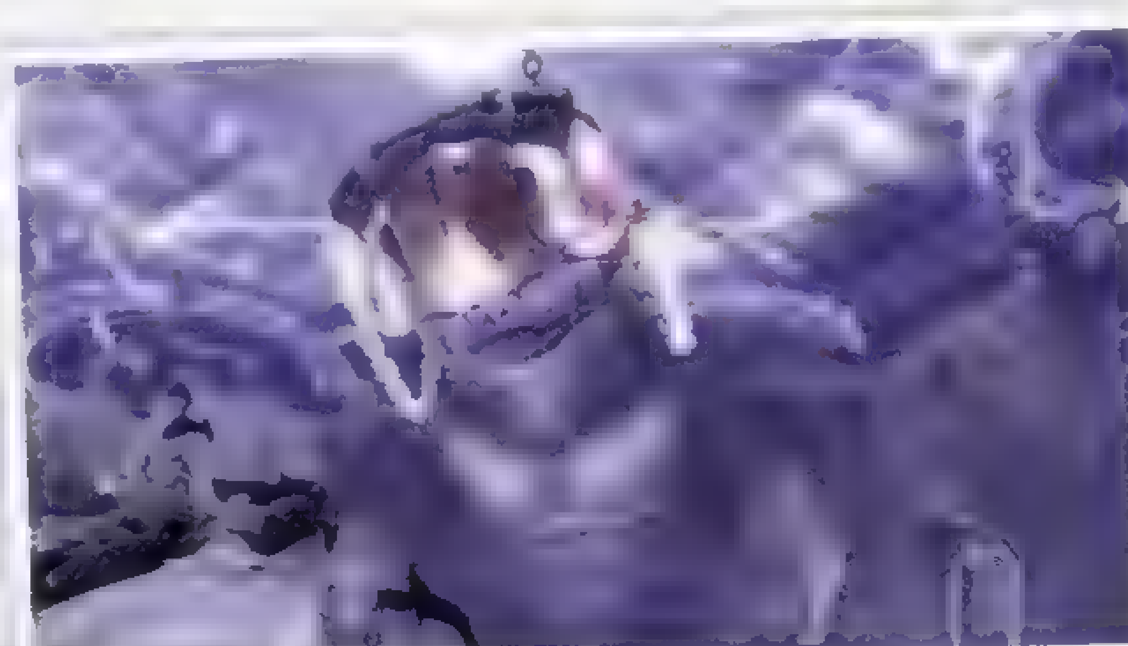
召喚者:ファイブ
出現場所:森の国



『DOD3』:ファイブが単身で召喚した、ゾンビが甲冑をまとったような姿の天使。単体ではさほど脅威ではないが、群れをなして襲ってくるため、囲まれると非常に危険。
神話や伝承:その名に"車輪の瞳"という意味が込められている座天使。ガルガリオンとも呼ばれる。同じ座天使であるオファニムと対を成し、神の玉座や戦車を運ぶのが任務。

イズライール
Ezrael

召喚者:スリイ
出現場所:森の国



『DOD3』:スリイが単身で召喚した、巨大な竜の姿の天使。瞬間移動を繰り返しつつ、衝撃波で攻撃してきた。その正体は、古の竜(エンシェント・ドラゴン)である。
神話や伝承:死を司る天使で、アズラエルとも呼ばれる。復活の日にラッパを吹く天使の1人で、70000本の足と4000の翼、さらには無数の目と舌を持つとされている。

追加配信で語られたウタウタイたちの物語

ここでは、ウタウタイたちの知られざる戦いを描いた、6つのDLC（ダウンロードコンテンツ）の物語を記録。彼女たちが強くなるごとに解禁される文書"ウタウタイ達の記録"についても触れていく。



零の書　ゼロ



ゼロとミカエルの出会い

"花"を消滅させるために竜を探すゼロと、竜のミカエルとの出会いが語られる零の書。ゼロと出会った当初は、人とのかかわりを拒絶していたミカエルだが、"花"をその身に宿す彼女に運命的なものを感じ、その力を試そうとする。数々の魔物、そしてミカエルとの戦いに勝利し、己の力と意思を示すゼロ。ミカエルはそんなゼロを認め、ともに戦うことを決意した。



注目点1　ミカエルがゼロと行動する真意

ミカエルはゼロと出会う以前にも、数人の人間と行動をともにしたことがある。だが、竜と人間の寿命の差から、必ず死別が待っていたため、彼は別れに傷つくことを恐れるように、人とのかかわりを絶ってきた。そんなミカエルがゼロと行動をともにしたのは、竜種として"花"を消滅させようとする衝動だけではなく、長い時間を1人で過ごしてきたことで、孤独に疲れていたからかもしれない。



ウタウタイ達の記憶　日記のような体裁でミハイルが亡きゼロに語りかける

ウタウタイたちのレベルが上がると、"ウタウタイ達の記憶"と呼ばれる追加文書が9段階に分かれて解禁される。零の書の"ウタウタイ達の記憶"では、ミハイルの日記という形で、彼が"花"消滅後の世界のありさまをゼロに語っていく。ゼロ亡き後も、ミハイルが彼女を大切に想っていたことが伝わってくる。



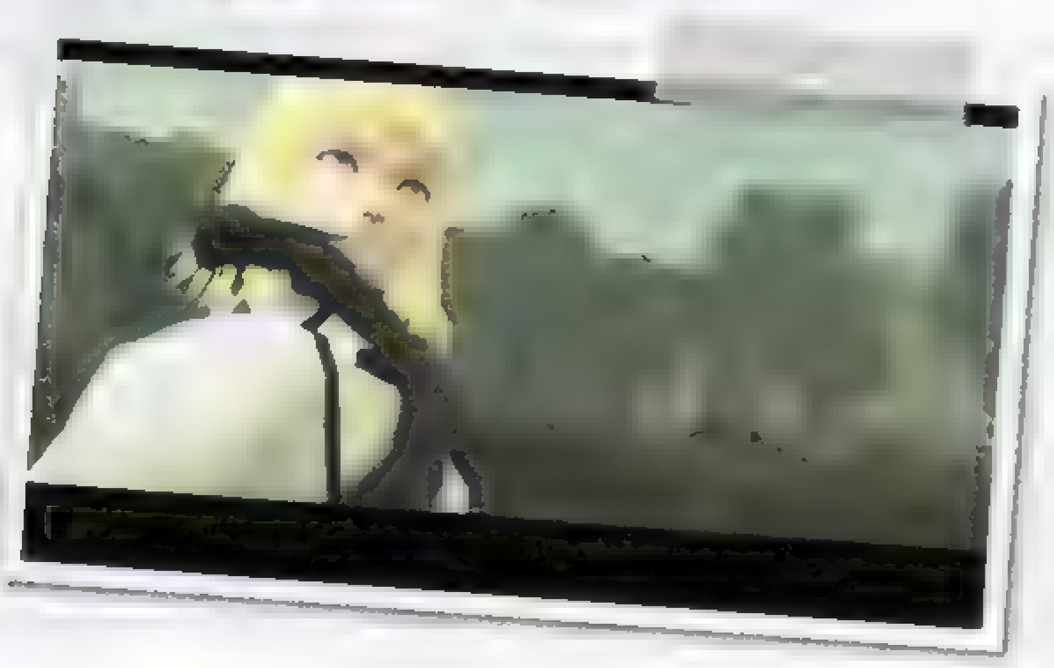
壱の書　ワン



絆の力の強さに気づくワン

ワンとワン(弟)が、各国の領主たちの命を狙いながら、ゼロの姿を捜して旅する姿が語られる壱の書。自らが理想とする争いのない世界を手に入れるため、ワンは民衆を苦しめる領主を滅ぼしたうえで、ゼロを倒すことを画策していた。ワン(弟)はそんなワンの切り札として、姉とそのパートナーである竜のガブリエラ以外にその存在を伝えられることのないまま、訓練を受けて少しずつ力をつけていく。

ゼロを倒すため、かたくなに力を求めるワン。そんな彼女の姿を、すぐそばで見続けてきたガブリエラは、ワンに森の国にあるという試練の森の情報を伝える。精神と肉体を劇的にきたえられるというその森に興味を示し、弟とともに森を訪れたワンは、森の奥で大量に出現したゼロの偽者と対峙。弟と力を合わせることで、この偽者を駆逐することに成功した。



注目点1　ガブリエラとワン(弟)に心を開くワン



使徒すら必要とせずに、自分1人でもゼロを討とうと考えていたワン。しかし、そんな自分に寄り添って力を貸してくれるガブリエラと、自分の半身でもあるワン(弟)との生活を続ける中で、彼女は絆の力の強さと温かさを実感。親友とも呼ぶべきガブリエラや弟に迷惑をかけないためにも、ワンはさらなる力と知恵を手に入れることを誓った。

注目点2　ワンの心が生み出したゼロの偽者たち



ワンたちが訪れた試練の森は、高名な魔導師が作り出した、来訪者に幻覚を見せる森だった。森の奥で大量のゼロの偽者が出現したということは、ワンが心の中でいかに強くゼロを憎み、また恐れているかを表しているといえそうだ。最終的には、例え偽者とはいえゼロに勝利したことで、ワンは自分たちの力に自信を抱くようになる。

ウタウタイ達の記憶　ワンが書きつづる妹たちへの言葉

壱の書の"ウタウタイ達の記憶"では、ワンが考えるウタウタイに必要な力を7つの言葉で表現し、妹たちに伝えた文章が公開される。"協力"、"武力"、"経済力"、"智力"、"法の力"、"正義"と書き連ね、最後に示される言葉は"愛"。彼女が妹たちを愛し、その命を狙うゼロを強く警戒していたことがわかる。



弐の書　トウ



トウの精神を崩壊させた悲劇

ミカエルとともに教会都市を襲撃してきたゼロとの戦闘後、セントとともに世界を旅するトウ。弐の書では、その旅の中で彼女の精神が崩壊してしまう凄惨な事件が描かれていく。

かわいがっている孤児院の子どもたちを教会都市に預け、セントと各地のモンスターを倒す旅に出るトウ。そんなトウのためにセントは、彼女の“花”の力を利用して砂の国の兵士たちを強化し、孤児たちを護衛させる。しかし、2人が旅に出て数日後、兵士たちは“花”の力に耐えられず、その力に取り込まれてモンスターと化してしまう。急ぎ教会都市に戻る2人だが、そこにはもはや、モンスターの姿しかなかった。自らの力が招いた事故に、少しずつ精神が壊れていくトウと、己の選択を悔いるセント。孤児たちすら“花”の力で巨大なモンスターに変貌したことを知り、トウの精神は完全に崩壊。彼女もまた“花”の力に取り込まれ、廃人同然となってしまった。



注目点1　ウタウタイと使徒の関係を超えて結ばれた2人の愛

この弐の書では、トウとセントがいかに深く愛し合っているかが、克明に描かれていく。もともと、セントが砂の国の兵士たちを強化したのは、トウの負担を少しでも軽くするため。トウは、そんなセントの気持ちに気づいていたからこそ、この暴走事故のすべてを自らの責任と思い込んでしまった。この1件は、お互いを想い合う2人ゆえに起こった悲劇ともいえるだろう。



注目点2　トウとともにあるセントの精神

精神が崩壊したトウに対して、セントがつぶやく「あなたの心が壊れた、その先に……ともに逝かせていただきます」という言葉。この言葉からは、精神が崩壊したトウを追うため、セント自身の精神も壊れてしまえばいいという、悲痛な願いが感じられる。ゼロ一行に加わった時のセントが、トウと2人で旅をしていた時に比べて、口調や思考がおかしかった理由は、この強い思い込みによるものと推測される。



ウタウタイ達の記憶　トウの料理レシピが追加されていく

弐の書の“ウタウタイ達の記憶”では、彼女が愛するセントや孤児院の子どもたちのために作った、料理のレシピが公開されていく。レシピは肉料理からドリンク、デザートまで多種多様。彼女が本当に料理好きであることが伝わってくる内容だ。なお、途中からは唐突に文章の内容が変化する。



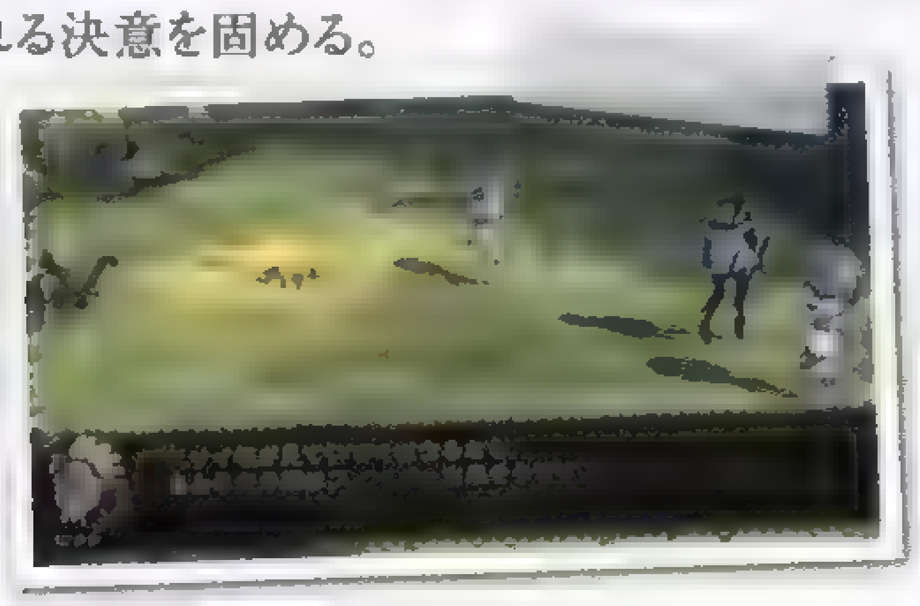
参の書　スリイ



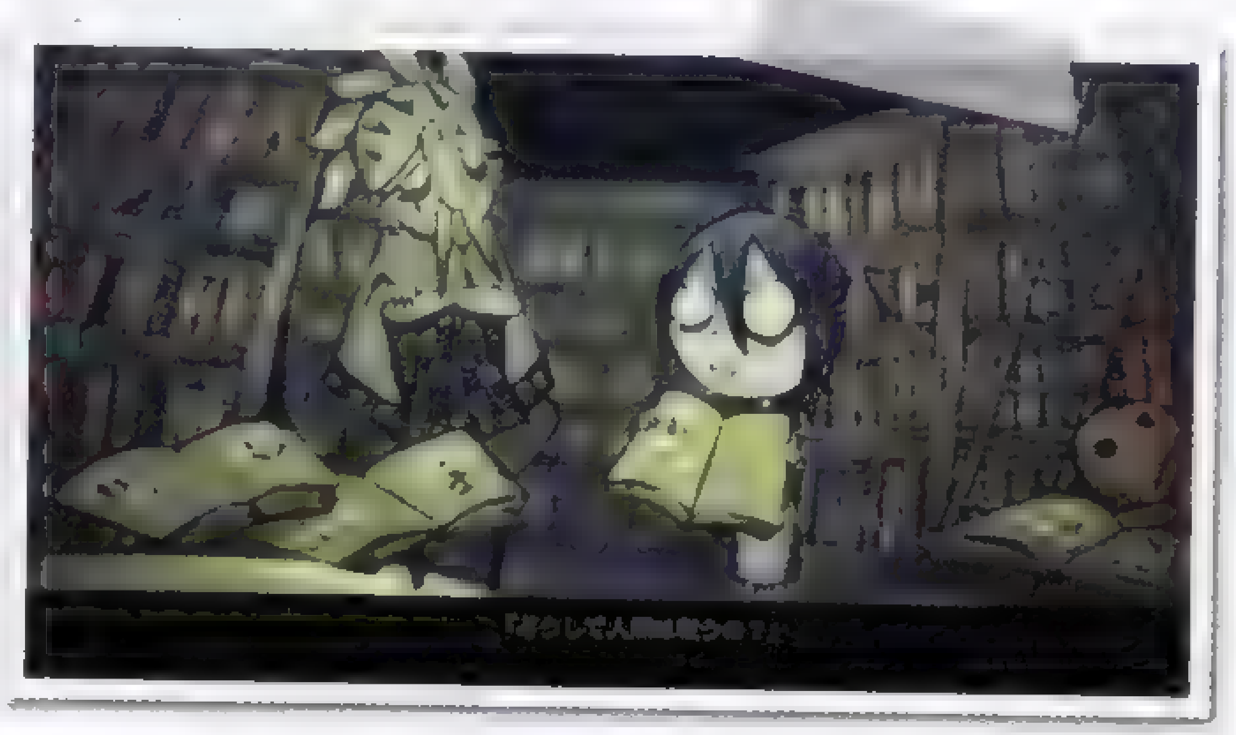
スリイからオクタが離別した理由

参の書では、どんどん人形作りに傾倒していくスリイと、それを複雑な気持ちで見守るオクタの決定的な離別の理由が語られる。

人形作りの趣味が高じて、モンスターすら改造するようになったスリイ。彼女はジョイの回数が減ったことをなげくオクタを従え、自らが改造したモンスターの暴走を止めるための戦いにおもむく。普段は気だるげにゆっくりとしゃべるスリイだが、改造したモンスターとの戦闘中は饒舌に。対象にどのような改造を施したかを情熱的に語ったり、改造したモンスターのすべてに名前をつけていることを明かしたりと、その異常性が露わになっていく。そんなスリイに複雑な思いを抱きつつも、つき従うオクタ。しかし、スリイが人間とギガースを合体させるという、おかしてはならない禁忌に手をかけた事実に失望。その後スリイは、人間を用いた人形作りにますます精を出すようになり、オクタは彼女の側を離れる決意を固める。



注目点1 すれ違い続けるスリイとオクタ



オクタの過去を振り返る言葉から、かつてはスリイも、オクタとのジョイに積極的であったことがわかる。しかし、彼女が人形作りに没頭し始めてからは、その回数が激減している様子。スリイは性欲を満たす行為より、モンスターや人間を改造することのほうに、より強い快楽を覚えたようだ。

注目点2 スリイが人間に興味を抱く理由



より強い人形を作り上げるため、スリイは人間について学ぼうとする。オクタに、なぜ人間は動き、考え、生きているのかなど、さまざまな質問を投げかけるスリイ。答えられないオクタを尻目に、彼女は自分なりの研究に没頭。人間が憎悪の感情を爆発させた時にこそモンスターと合体させる最適の強度となるという、禁忌の結論に行きついた。

ウタウタイ達の記憶　スリイに心奪われた男性兵士の手記

参の書の"ウタウタイ達の記憶"では、彼女に心を奪われたある男性兵士の手記が公開されていく。スリイの不思議な行動に魅了された兵士は、いつしかスリイの改造実験の被験者になることを望み始める。念願が成就し、ついにスリイに改造を施された彼は、永い時を生きる異形の存在へと変貌してしまった。



肆の書　フォウ



正義を振りかざす戦い

ウタウタイたちの活躍により、各領主の支配から解放された国々。しかし、一部の兵士の残党は、ウタウタイたちの統治にしつこく反抗していた。肆の書では、ワンからの依頼を受けたフォウが、デカートやガブリエラとともに各地の反抗勢力を倒しに行く姿が描かれる。

話し合いでの解決を望むと口にしながらも、襲ってくる反抗勢力を片っ端から殺していくフォウ。彼女はこの殺戮劇を、正義のために仕方のない行為と強調する。ガブリエラはそんなフォウと共闘しながらも、彼女の言葉は偽善と欺瞞であるとはねつける。戦いが進むにつれて、自分の思い通りにならない世界への憎悪や、自らの姉妹たちへの嫉妬を口にし始めるフォウ。肆の書での最後の戦いとなるエルフの空中海賊との争いでも、自分だけの正義を振りかざし、断罪の名目で容赦なく全滅させた。



注目点1　フォウが口にする自己正当化の言葉



フォウは戦闘中に、自らの殺戮を正当化するさまざまな言葉を口にする。その内容は"ワンの理想をかなえるため"、"逆上した相手が説得に応じないため"、"自分は不器用だから手加減ができないため"と、実にさまざま。いずれも、自らに非がないことの主張になっており、彼女が自己を正当化したがっていることが見て取れる。

注目点2　フォウとガブリエラの反目



自らの行動を正当化し、正義を振りかざして殺戮を続けるフォウと、それをいさめようとしないデカート。ガブリエラは、そんな2人を似た者同士であると語り、いかにその行為が偽善と欺瞞にあふれているかを説く。しかし、フォウもデカートもその言葉に耳を貸すことはなかった。

ウタウタイ達の記憶　フォウが心に抱いていたさまざまな不満が明らかに

肆の書の"ウタウタイ達の記憶"では、フォウが心の奥底に押し込めていたさまざまな不満や鬱憤が明かされていく。不満の対象はウタウタイの姉妹たちや使徒であるデカート、自らが統治している民衆たち、人間を作り出した神など、多岐にわたる。最終的には、彼女が自分自身すら嫌っていたことまで明かされた。



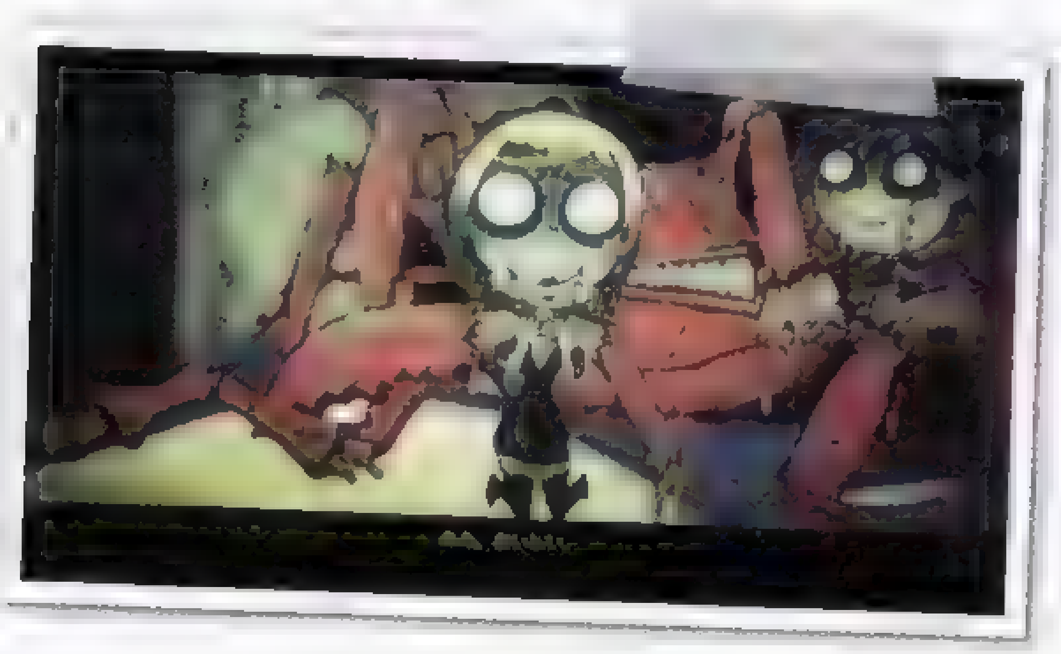
伍の書　ファイブ



己の欲を満たすための旅

伍の書では、欲望に忠実なファイブがディトやガブリエラとともに、各地に伝わる貴重な食材を求めて旅する姿が描かれていく。

いまだウタウタイと領主の戦いが続く中、贅沢の限りをつくしているファイブは、自らの欲望を満たすために、貴重な食材を探し始める。ファイブは食材の情報を知る人間を拷問にかけ、砂の国に"伝説のお肉"、山の国に"伝説のキノコ"があるとの情報を入手。現地まで取りに行くものの、いずれも求めていた食材を手に入れることはできなかった。その後訪れた海の国では、"海のお宝"とも呼ばれる巨大なカニと遭遇。ファイブはこれを倒し、ついに求めていた貴重な食材を手に入れる。焼いたカニをおいしくほおばるファイブだが、彼女の欲望がそれだけで満たされるものではないことを匂わせつつ、伍の書の物語は唐突に終了する。



注目点1　ファイブの旅行用アイテム



ファイブはディトと各国を旅するにあたり、洋服やアクセサリ、食べ物に夜のおもちゃまで、大量の荷物を持ち込んでいる。それを見たディトは、洋服は露出が多いだけでどれも似合わないこと、夜のおもちゃは使い方が下手くそで全然気持ちよくなれないことなどについて、小さな声で文句を言っていた。

注目点2　ファイブの胸に嫉妬するガブリエラ



ワンにサポートを頼まれ、海の国でファイブ一行と合流するガブリエラ。口の悪いディトとはすぐに口論になってしまうが、ガブリエラはそんなディト以上にファイブが気に食わない様子。ファイブの行動や言動はさておき、どうやらその巨大な胸に嫉妬しているらしい。

ウタウタイ達の記憶　海の国を統治したファイブの贅沢な生活が垣間見える

伍の書の"ウタウタイ達の記憶"では、ファイブから発注を受けた商人の納品書が公開されていく。最初は羽振りがよかったファイブだが、徐々にその発注内容は質素に。最後には、貧しい子どもたちへの食糧配給を依頼するなど、彼女らしからぬ発注も見受けられる。ファイブにどんな心境の変化があったのか?

小説形式で語られた各人物の人となり

ゼロをはじめとする計14の人間と竜には、作家の映島巡によって書き記された小説が存在。その内容をまとめた考察記事を、ここに記録する。いずれも戦場では見られない彼女たちの素顔が描かれており、興味深い。



ZERO ゼロ

終わりの雨と始まりの花

薄紅(うすべに)と呼ばれる娼婦の女性に、"花"が宿るまでの物語が描かれる。小説内では明言されなかったが、ウタウタイの妹たちはゼロのコピーであったことを考えると、最初に"花"を宿したこの薄紅こそがゼロ本人だと断定できる。薄紅は、幼少時に母親から虐待を受けたことで、他者を信用しない性格になった。心を通わせた人間も数人登場するが、そのいずれにも裏切られたことで、彼女はいつしか生き残るために他者を殺めるようになっていく。その罪を問われた薄紅が、処刑場で死ぬ瞬間に世界を激しく憎悪した時、その身に"花"が宿った。悪意や憎悪といった人間の暗い感情が、"花"を呼び寄せたと考えることもできそうだ。





Mikhail ミハイル

ボクたちの失敗

傷を負った肉体を癒すため洞窟に隠れ住むゼロと、彼女と行動をともにするミハイルの姿が描かれる。痛みに苦しむゼロを心配したミハイルは、傷が早く癒えるよう、お肉をプレゼントすることを考案。ゼロが寝ている間に行動を開始し、洞窟の周辺はもちろんのこと、空を飛んで複数の国々をめぐることに。道中で妖精にだまされたり、シーサーペントに襲われたりもする。なんとかお肉を手に入れようと必死にさまよう描写から、彼がどれだけゼロを心配していたかが見て取れる。しかし、結局お肉は手に入らないどころか、ミハイルの失態でゼロを危険にさらす場面も。聡明といわれる竜種だが、幼少時にはいささか軽率なところがあるのかもしれない。





ONE ワン

来訪者

ワンの手記という形で、西暦999年の1月から3月までの出来事を描写。その聡明さゆえに、ウタウタイの力や存在意義に疑問を持った彼女が、教会都市の書庫で記録や文献を調べる姿が見て取れる。彼女がウタウタイの中でも屈指の勤勉家であり、知識欲が旺盛であったことがうかがえる内容だ。なお、魔法発祥の地でもある教会都市の書庫には当時、古今東西の書物が集められていたようだ。しかし、なぜかウタウタイの記述は一切残されておらず、そのことにワンは強い疑念と失望を抱いている。また、手記には"ウタの力は、呪文の詠唱によって発現する魔法の力とは異なる"という、気になる表現も見受けられた。





TWO トウ

きょうの料理

自らの使徒であり、恋人でもあるセントのために、料理を作るトウの姿が描かれる。時間軸はゲーム開始以前のものであり、彼女の精神は健全。持ち前の怪力で、トロルやサンドワームといった巨大なモンスターを、手際よく解体、調理してしまう。食材には向かない巨大モンスターの肉を、おいしく食べられる料理に仕上げてしまうのを見ると、トウには男性顔負けの豪快さと、女性らしい繊細さが同居しているといえる。なお、最終的にトウはセントと2人きりではなく、彼女がよく面倒を見ている孤児院の大勢の子どもたちも交えて食事をすることに。トウが家族というつながりを大切にし、子どもたちを深く愛していることが伝わってくる。



Cent セント

手のひらの宝石

民衆の安全を確保するため、砂漠に巣食うミノタウロスを撃破して回るトウとセントの姿が描かれる。トウの物語と同様、時間軸はゲーム開始以前であり、いたるところで2人の熱愛ぶりが描写されている。トウとセント以外のウタウタイと使徒は、いずれも関係がいびつなため、このような強い結びつきは珍しい。なお、物語の最後では、砂の国からトウとセントが一時的に離れることが明かされる。その際、セントはトウに、かわいがっている孤児たちを教会都市に預けるように進言。DLC(P.082)を見る限り、不可抗力とはいえ、このセントの判断こそが、のちに"花"の力の侵食によって孤児たちの肉体が変貌したきっかけになったといえる。





THREE スリイ

ワタシの人形は良い人形

スリイの手記という形で、彼女が傾倒している人形への想いや、その制作過程などがつづられていく。なお、ワンの手記とは異なり、詳細な日時などは記載されていない。文章中に漢字が極端に少なく、言葉の選択や表現も幼いため、スリイが精神的にまだ未熟であることがうかがわれる。人形をこよなく愛するスリイだが、文章を読み進めると、人形そのものはもちろん、人形を自分の手で作り出すことにも強く執着していることがわかる。ちなみに、スリイは人形を作るためにさまざまな素材を用いているが、小説でその詳細は明かされていない。しかし、DLC(P.083)でモンスターや人間を素材としていることが判明した。



Octa オクタ

All You Need Is JOY

スリイとともに教会都市を訪れたオクタが、書庫にこもってさまざまな書物を読みふけっている姿が描かれる。オクタといえば、ゲーム内のさまざまな局面で口にする"ジョイ"という言葉が印象的だが、それはこの小説内でも同様。セルフジョイ、ナイトジョイ、トリプルジョイ、ワンダージョイなど、さまざまな単語が登場している。彼のボキャブラリの豊富さ、そして性に関しての知識量が浮かび上がる内容だ。なお、小説ではオクタが小さな妖精ともジョイをたしなんだエピソードにも触れられている。オクタいわく、彼のジョイスティックは、サイズを自由自在に変化させられるらしい。だが、この件に関しては資料が少なく、真実なのか虚言なのかは判断しづらい。





FOUR フォウ

家族の肖像

眠りについたフォウが、ゼロを除くウタウタイ5人で生活していた時期の夢を見ている姿が描写される。小説内には他のウタウタイたちも登場。最初は彼女たちの長所を褒めるフォウだが、ファイブにからかわれたことをきっかけに豹変。心に秘めた劣等感をあらわにし、姉妹たちを罵倒し始めるようになる。彼女が心に秘めている劣等感がどれほど大きなものなのか、明確に理解することが可能だ。なお、怒りが静まったフォウは、ワンとゼロのことを心から敬愛していることを口にする。しかし、DLC（P.084）での"ウタウタイ達の記憶"では、ゼロやワンのことも苦々しく思っていた様子のため、その言葉がどこまで本音であるのかは不明だ。



Decad デカート

すべては貴女のために

主であるフォウに仕える、デカートの日常がつづられる。うわべこそ献身的に仕えているように見えるデカートだが、実際のところはそれも自らを満足させるためのプレイでしかない。ゲーム内と同様、彼はマゾヒスティックな己の欲望を満たすことに執着。フォウの言葉の真意を汲み取ろうとせず、言われたことをそのまま享受していく。そんな彼を、最初は信頼していたように見えるフォウだが、彼の性癖に気づくにつれ、嫌悪の目を向けるようになる。その冷ややかな態度ですら、デカートはプレイの一環として受け止めてしまうため、2人の距離はどんどん離れていくことに。つねに紳士的な態度を崩さないデカートではあるが、その心は、紳士とは完全に相反するものといえる。





FIVE ファイブ

My Favorite Things

世界に存在するすべてのモノを手に入れたがるファイブ。彼女の強欲でわがままな日常が描かれていく。ファイブにとって、美しいアクセサリや衣服、豪華な食事などは当然、自らの欲望の対象となっている。さらには、たとえつまらないことしか言わない人間でも、下僕として扱えば存在価値があると考えるなど、ある意味ではとても前向きだ。このようなポジティブな考え方は、民を治める領主としては重要な資質と思える。しかしファイブの場合、手に入れたものをすべて自らのためだけに消費しようと考えているため、人々を導く器とはとてもいえない。気が乗らないディトを無理やりベッドに連れ込むなど、彼女がいかにわがままなのかがよくわかる。

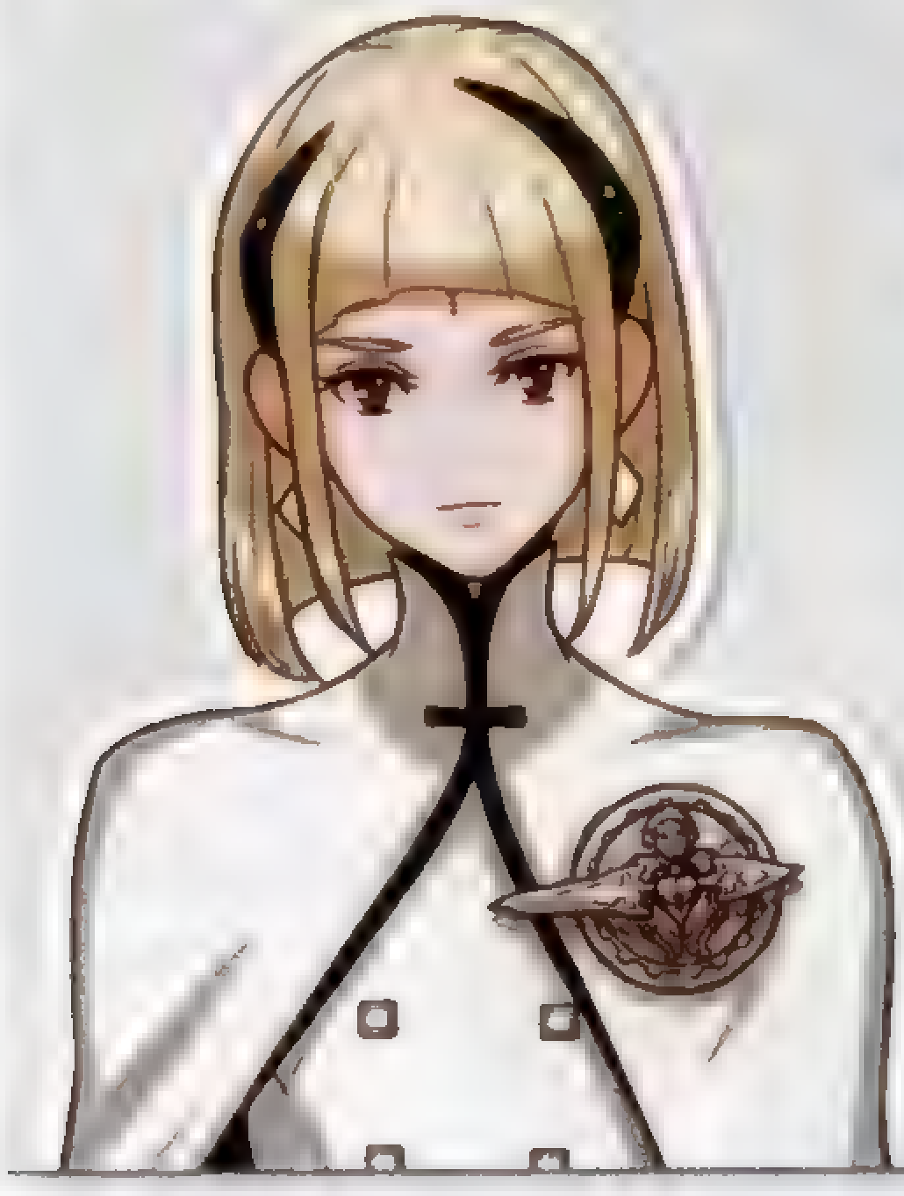


Dito ディト

醜悪なるこの世界

ファイブの小説"My Favorite Things"と完全に対になっている内容。まったく同じシチュエーションの物語が、ディトの視点で語られていく。この小説により、ディトはファイブの持つウタウタイの力によって、行動や言葉遣い、表情など、すべてをファイブの思うがままに操られていることが明かされた。ただし、感情までは操られていないことも描写されている。表向きはファイブに忠実で、オドオドしているようにさえ見えるディトだが、心の中ではファイブを肉豚女と呼んで徹底的に罵倒、卑下しているという、サディスティックな側面も読み取れる。ファイブの小説と読み比べると、ディトがいかにファイブのことを嫌悪していたかが伝わる内容だ。





ONE(Brother) ワン(弟)

鏡よ、鏡

ワンに生み出された後、ワン(弟)がどのように生きてきたのか。そしてゼロを殺した後、彼がどのような道を歩んだのかが描かれる。姉によって作り出された彼は、小さな部屋でゼロを殺すための訓練だけを受けて生きてきた。そんな彼の心の支えは、姉のワンと竜のガブリエラだけ。大切な存在をゼロに殺された時、彼はゼロをその手にかけるが、失った姉が帰ってくることはなかった。その事実に絶望したワン(弟)は、いつしか姉と同化する妄想を募らせ、ワンを崇拝する天使の教会を作るために行動を開始する。この天使の教会が、後に赤目の病を生み出したことを考えると、ワン(弟)が姉へ向けた狂気の愛が、多くの悲劇につながったといえる。



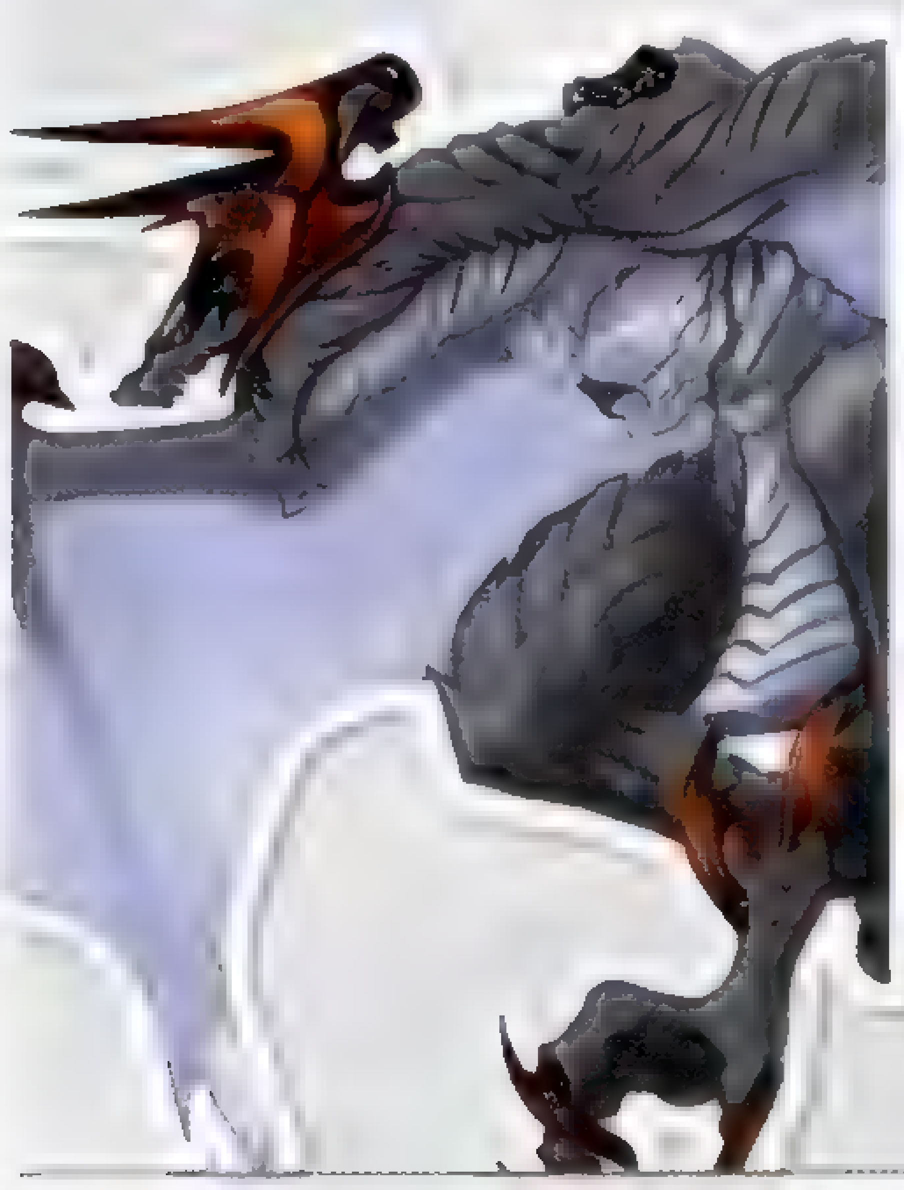


Accord アコール

武器物語

時は武器屋アコールの開店前日。商品として売り出す武器のチェックを進める中、アコールは武器とともに並べる由来書、いわゆるウェポンストーリーについても整理を始める。なお、この状況から、各武器のウェポンストーリーはすべてアコール自身(正確には、多数存在しているアコールという個体の誰か)が記録したものだと推察される。誤って呪われた武器に触れてしまったり、武器に封印されている魔導師を解き放とうとしてしまったりと、ミスを連発するアコール。結局、最初から店に出せる武器は、断罪の咆哮1本しかないことが判明する。機械人形でありながら、どこか抜けていて愛嬌がある彼女の人となりが、とてもよくわかるエピソードだ。

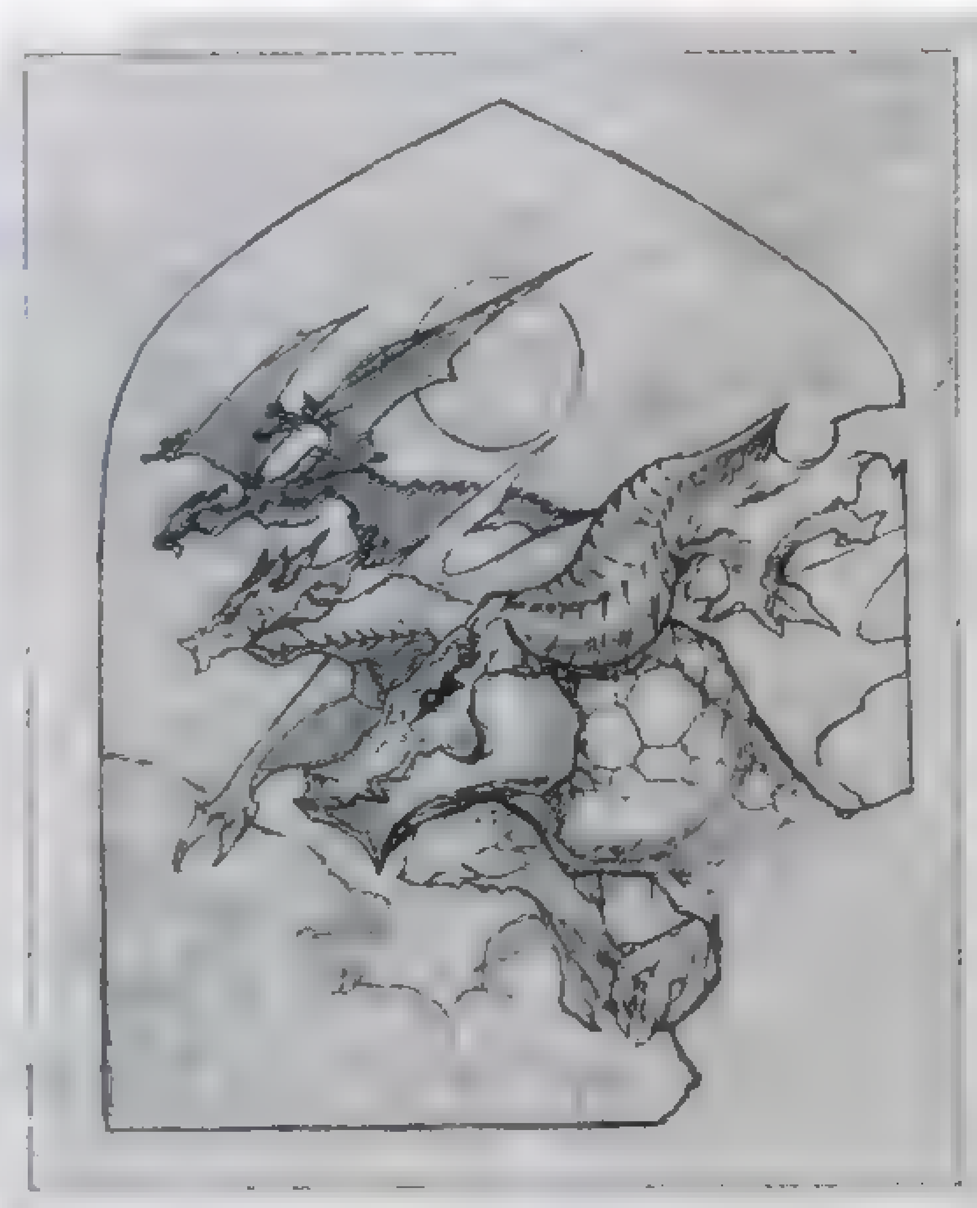




Michael ミカエル

消えゆく者達

ゼロの最初の相棒であるミカエルの若き日の物語。血気盛んなその性格から、彼がまだ若い竜であることを感じさせる。なお、小説内でミカエルは、複数の人間とかかわりを持っては死別することを繰り返しており、必ず訪れる別れに疲れつつあった。そんな彼が、偶然出会ったゼロと行動をともにすることを決めたのは、彼女の中にある"花"を滅ぼすという竜種としての本能はもちろん、ゼロの意志を曲げない強さに惹かれてのことだと考えられる。なお、この小説には、何かと世話を焼いてくる赤い竜や、戦闘力に優れる黒い竜も登場。ゼロの前でミカエルが落ち着いた素振りを見せていたのは、この2匹の竜から受けた影響も大きそうだ。



CHECK 14本の小説は公式サイトや『10周年記念BOX』の特典に収録

映島巡が執筆した、『DOD3』の登場人物たちの新たな一面を描く小説。これらの大半は、ゲームの発売に先駆けて、『ドラッグ オン ドラグーン3』の公式サイト(http://www.jp.square-enix.com/dod3/)に掲載された。なお、ワン(弟)、アコール、ミカエルに関しては、スクウェア・エニックスより発売された『ドラッグ オン ドラグーン 10周年記念BOX』の特典であるノベルプレリュードでのみ読むことができる。いずれも物語の核心に迫る重大なネタバレが盛り込まれているため、コーナーの冒頭にはゲームクリア後に読むことをオススメすると書かれていた。

ウタウタイたちの戦いの前日譚と後日譚

ウタウタイたちの戦いの前日譚と後日譚は、2つのコミック作品として発表されている。その内容を解説している文書を、ここに記録した。なお、この文書はコミックがまだ連載されている途中で作成されたものである。

前日譚 どらっぐ おん どらぐーん ウタヒメファイブ

ゲーム『DOD3』で描かれる、西暦1000年に起きたウタウタイ姉妹の戦い。その前日譚となる『ウタヒメファイブ』では、ゲームの零章よりも前となる西暦999年を舞台に、ワン、トウ、スリイ、フォウ、ファイブの5人が、圧政で民衆を苦しめる領主と戦う姿が描かれていく。

ワンたちが目指す場所は、かつて魔法の研究が盛んであった教会都市。そこには、彼女たちを殺そうとするゼロに対抗する力が存在するという。ウタウタイの妹たちは、ゼロの身体に寄生した"花"から生まれたコピーであるため、強大なウタの力を有している。普通の人間相手には無敵ともいえる彼女たちだが、ゲーム中とは違って幼い子どもの外見を持つコミック版では、各自の能力がゲーム中よりも弱い。彼女たちを生んだゼロの力は完全に別格のものであるため、ゼロに対抗する力を求めて旅をしているのが、『ウタヒメファイブ』の物語の大筋だ。そんなワンたちが旅の途中で出会うのは、己の利権のためだけに民衆たちを苦しめる領主たち。ゲームではワンたちが領主を倒して民衆を救い、世界を統治したという結果だけが語られているが、謎の敵のバルタスや何かを封印したメルクリウスの扉など、コミック版だけの要素も多数登場している。彼女たちが世界を統治するまで過程には、ゲームでは描かれなかったさまざまなドラマがあったようだ。





●DATA
掲載誌：ビッグガンガン（毎月25日発売）
脚本：映島巡　**漫画**：lsll　**監修**：ヨコオタロウ

ゲームでおなじみのウタウタイたちに加え、各国を治める領主たちも登場



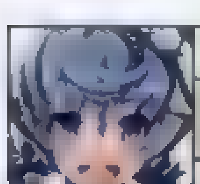
ワン
このコミックの主人公で、姉妹を率いるリーダー。五感が鋭く、身体能力が高い。自らの肉体や剣で戦う。



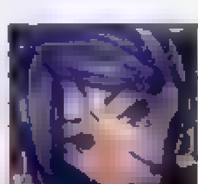
ガブリエラ
ワンが旅の途中で偶然出会う竜。オネエ言葉を使うオカマっぽい性格。ワンの力を認め、行動をともにする。



バルタス
強靭な肉体を持つ謎の敵。ウタの力を持つワンですら苦戦するほどの実力者。妖精を引き連れている。



トウ
いつも明るい性格で、ムードメーカー的な存在。筋力が発達しており、よく物を壊す。



スリイ
やる気も体力もないマイペースな少女。髪の毛が異常な速度で伸びる。



フォウ
ワン一行の頭脳役を自称するしっかり者。爪が異常な速度で伸びる。



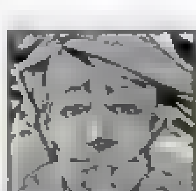
ファイブ
お色気自慢の末っ子で、口癖は「はうん」。胸が異常な速度で発達する。



ゼロ
最強の力を持つウタウタイ。竜のミカエルとともに、ワンたちの命を狙っている。



カエルラ
海の国を統治する領主。外見は若々しくきらびやかだが、実年齢は不明。



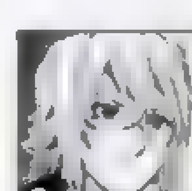
グレイ
山の国を統治する領主。魔法の師であるカエルラを"お姉さま"と呼んでいる。



シャホル
森の国を統治する領主。グレイを父と、カエルラを祖母と呼んで慕っている。



ベイス
砂の国を統治する領主。人間を素材とした人形を作るのが趣味。



パルティシオン
ベイスに仕えている謎の青年。ベイス亡き後は、ワンたちに仕えることに。

注目点1

5人のウタウタイが幼い姿で旅をしている

コミックでのワンたちの姿は、ゲームで描かれた西暦1000年の時点よりも幼く、ウタの力も貧弱だ。たった1年ほどの短期間で彼女たちはなぜ急成長をとげ、強大な力を手にできたのか？　それはおそらく、ワンたちが目指す教会都市に存在し、開けた者に強大な力をもたらすといわれるメルクリウスの扉が関係すると思われるが、この記事の執筆時点では、ワンは扉こそ見つけ出したものの、開けることはできていない。なお、コミックでのワンはウタの力を世界の秩序を守るものと考え、世界を破滅させようとするゼロを倒そうとしていた。だが、のちにワンは考え方を変え、ウタの力を危険視している。他の妹たちも含めて、ゲームとは違った側面の人間性やエピソードが描かれることも多いので、ゲームクリア後にあらためてコミックを読むと、多くの発見に出会えるはずだ。







注目点2

ウタの力さえ凌駕する謎の強敵

ワンたちウタウタイは、ウタの力を使って身体能力を強化したり、強力なビームを放ったりと、普通の人間をはるかに超える力を持つ。だが、ワンたちが出会ったバルタスは、それを超える強大な力を持っていた。常人とは思えないほどの攻撃力を誇り、竜のガブリエラの爪にさえ動じない頑強さを持つバルタスは、いったい何者なのか？　作中では、彼が少年の姿に変化する場面も描かれており、謎は深まるばかりだ。カエルラの言葉から、彼がメルクリウスの扉付近に封印されていたことは判明しているが、その正体や行動目的はすべて不明となっている。ゲームには登場しないバルタスだけに、コミックでワンたちと雌雄を決することになるはずだが……。今後の展開が気になるところだ。

注目点3

物語の鍵を握る竜のガブリエラとメルクリウスの扉

竜は"花"を捕食しようとする衝動を持つ。しかし、今のところガブリエラがワンたちを捕食しようとする描写はない。これはガブリエラが特殊な竜なのか、それとも別の理由があるのか、気になるところだ。そしてもう1つ重要となるのが、開けたものに力を与えるといわれるメルクリウスの扉。ワンたちと同じく、力を求めてこの扉を開けようとする領主たちの行動が、今後の物語に影響することは間違いない。





キーワード

●ウタの力

ワンたちがウタを歌うことで発揮できる力。各ウタウタイごとに効果は異なっており、能力は以下の通り。

【ワン】身体能力を上昇させ、高い戦闘力と機動力を発揮する。能力名は不明。

【トウ】巨大な拳を召喚して敵を攻撃する。能力名は"古ノ腕爪(エグリゴリ)"。

【スリイ】人間を操る糸を出現させる。能力名は"古ノ傀儡(アルミサエル)"。

【フォウ】魔法障壁を作り出す。能力名は"古ノ絶盾(アルマロス)"。

【ファイブ】魔法陣から強力なビームを放つ。能力名は"古ノ異光(ファヌエル)"。

●メルクリウスの扉

教会都市に存在する、謎の力を封じ込めた扉。開けたものに強大な力をもたらすともいわれる。扉に至るまでには複数の壁があったが、1つ目の壁は腐蝕によって壊れ、2つ目の壁はカエルラの魔法で破壊された。バルタスは、この2つ目の壁の奥で眠っていたところを、カエルラによって覚醒させられた。3つ目の壁に備えつけられた扉が最後の封印となるようだ。ちなみに、ワンはこの扉に触れた際、薄気味悪い黒い影の幻覚を見ている。

●領主

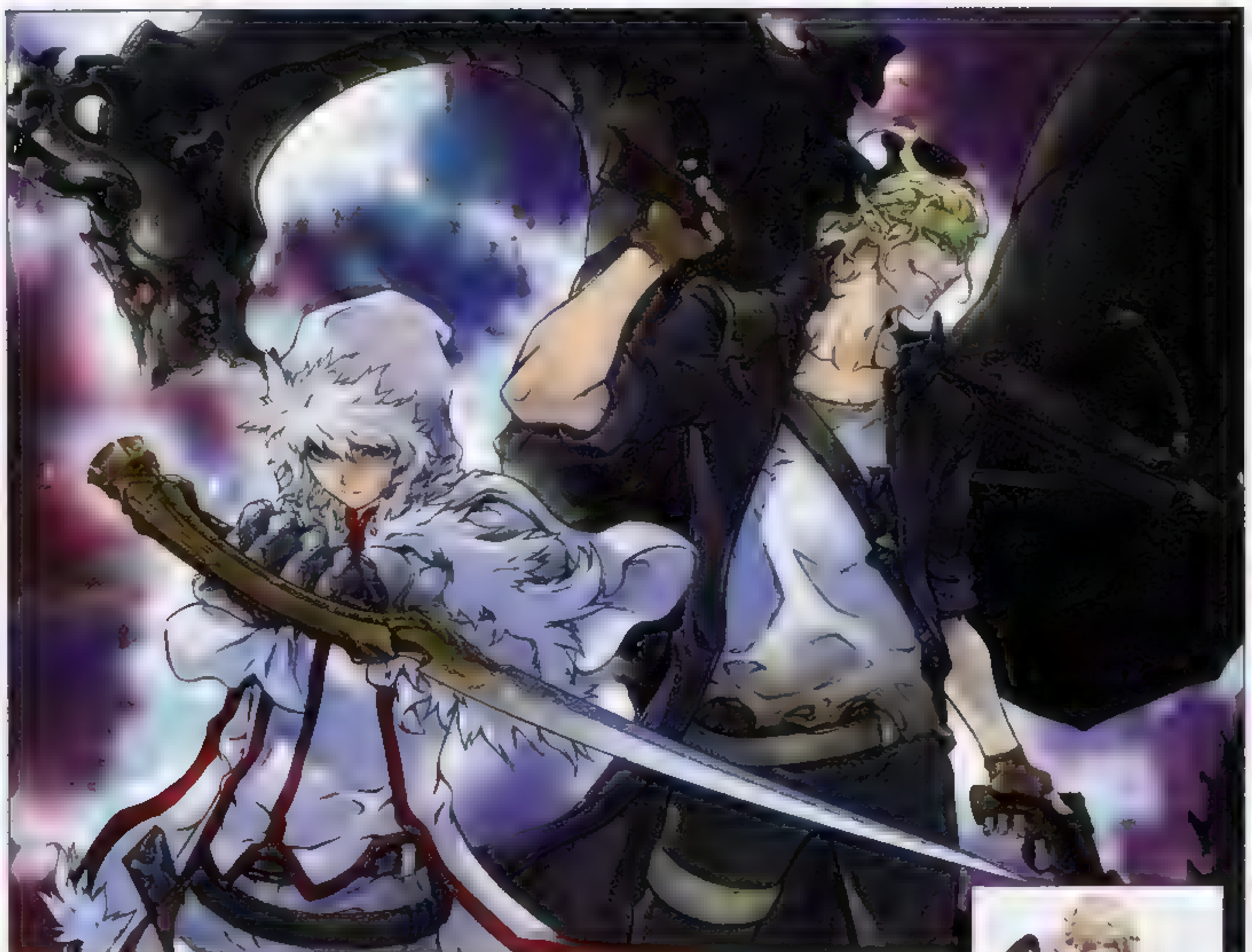
海の国、山の国、森の国、砂の国を統治している4人の人物。いずれも親類関係にある模様。魔法の力が眠る教会都市を、一般人が立ち入れないように隔離し、メルクリウスの扉を開けるためにさまざまな手段を試している。自分たちだけで魔法の研究を進めていることから、民衆の幸せよりも、自分たちの利権の拡大を求めていることがわかる。

後日譚 ドラッグ オン ドラグーン 死ニ至ル赤

『ウタヒメファイブ』が前日譚であるなら、この『死ニ至ル赤』は後日譚。多元世界で展開するゲーム『DOD3』の物語のうち、A分岐エンディング後の世界が舞台となっている。主人公はゲーム内でゼロを刺し殺した人物であるワン（弟）。以後、彼はワンを名乗って天使の教会を設立する。その後、宗主の座を追われたワンは、ダークエルフのネロと行動をともにしている。

この『死ニ至ル赤』では、ゲーム『DOD1』にも登場した、人間を狂わせて凶暴化させる赤目の病を発症した者たちが登場。『DOD1』の主人公であるカイムや、その妹であるフリアエ、ブラックドラゴンといった、ファンにはなつかしいキャラクターの姿も描かれている。彼らはいずれも『DOD1』とは異なる新たな役割を与えられ、物語を盛り上げることに。

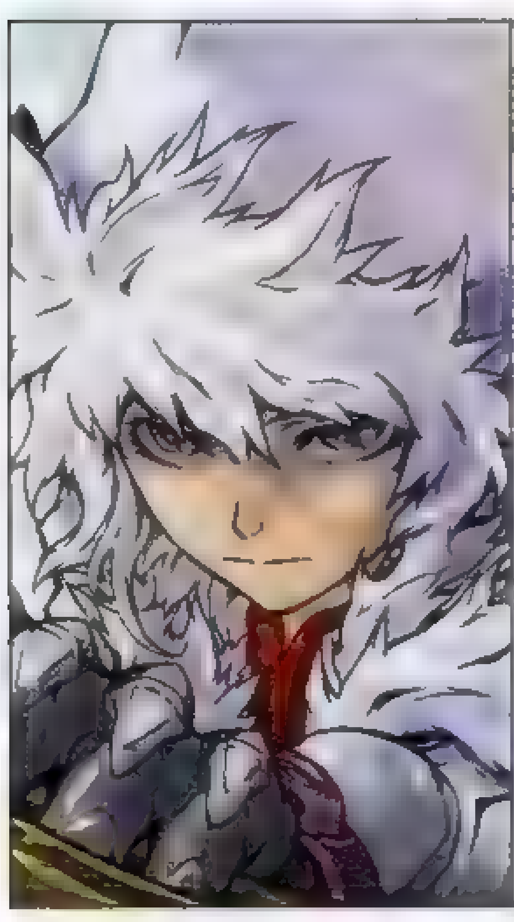
ワンの旅は、天使の教会の現宗主であるフェイとの戦い（第1話〜第4話）や、カールレオンの国王夫妻殺害事件（第4話〜第11話）など、いくつかのエピソードに分かれて描かれていくのも特徴。12話からは、死んだはずである姉のワンが復活するなど、ミステリアスなストーリーが展開。なぜこの世界に赤目の病が流行し、ワンは病が発病した者たちを殺して回っているのかなど、物語の核心が描かれていくことになりそうだ。





●DATA
掲載誌：ヤングガンガン（毎月第1、第3金曜日発売）
原作：映島巡　**作画**：ZET　**監修**：ヨコオタロウ

謎に包まれた赤目の病に翻弄される人々



ワン

このコミックの主人公。姉のワンを殺したゼロを抹殺した後、自らワンを名乗って、姉を崇める天使の教会を設立した。微弱ながらもウタの力を行使可能。ネロとともに赤目の病におかされた人々を殺して回っている。



ネロ

ワンと行動をともにしているダークエルフ。赤目の病におかされた人間を、なんのためらいもなく殺したり、カイムに想いを寄せるシャーリに乱暴をしたりと、残虐非道な性格。しかし、ワンのサポートはきっちりとこなす。



ブラックドラゴン

ワンの命をつけ狙っている黒き竜。ウタウタイの生き残りであるワンがウタの力を発動すると、彼の存在を察知して襲ってくる。これは、ワンの身体に残る"花"の気配を追っているためだと思われるが、詳細は不明。



カイム

ワンたちが訪れたカールレオンの王子。実直で剛健。政治などの勉強より、剣を振ることを好む。フリアエの気持ちには気づいていない。



フリアエ

兄のカイムに肉親の情を超えた愛情を抱く、カールレオンの王女。カイムを想いながら自分を慰めるなど、いびつな欲望を心に秘めている。



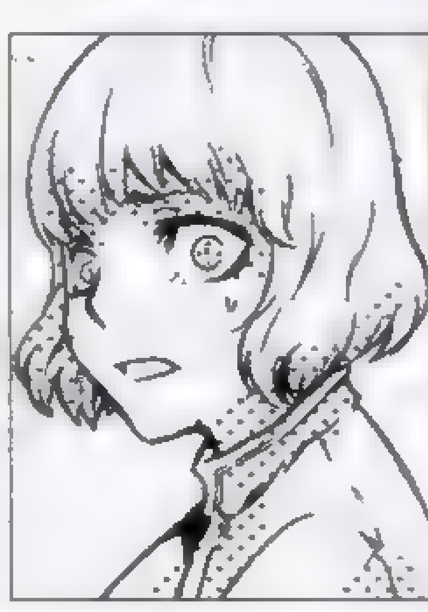
シャーリ

フリアエに仕える侍女。カイムに憧れている。フリアエとともに森で赤目の病におかされた人間に襲われたところを、ワンに救われる。



フェイ

双子の兄であるリュイが死んだことで、天使の教会の宗主となった女性。高度な魔法を操り、ワンやネロに対抗するも、力及ばず殺される。



クロエ

フェイの息子。ワンやネロが天使の教会を襲撃した際はまだ幼く、何も抵抗できなかったため、ワンになす術もなく殺されてしまった。



ワン（姉）

かつてゼロに殺されたはずのワン（姉）。赤目の病によって歪んだ世界を正すためによみがえったといわれるが、真相はいまだ謎である。

注目点1

世界に赤目の病がはびこることに

人間の暴力性を引き出し、痛覚なども麻痺させ、狂ったように破壊の限りを尽くす赤目の病。『DOD1』で帝国軍の兵士たちに発症していたこの病は、『死ニ至ル赤』の世界でも爆発的に感染が進んでいる。しかし、ワンや天使の教会の宗主だけは、この病に感染することがなく、そればかりか病におかされた者を使役することができる。フェイがワンを「ご先祖様」と呼ぶことから、そこに血縁関係があるとすれば、ワンの身体にわずかながら存在している"花"の力が、病に影響を与えている可能性は高そうだ。ワンが赤目の病に感染した人間を執拗に殺して回ることから、そもそもこの赤目の病が発生したこと自体に、"花"が影響している可能性も考えられる。これらは、今後のエピソードで語られることになるだろう。





注目点2

ワンのウタの力に反応するブラックドラゴンの目的とは?

ワンがウタの力を発動すると、その肉体から発せられる"花"の気配をかぎつけ、彼を殺そうとブラックドラゴンが襲ってくる。しかしこの竜は、ワンがウタを歌わなければ、その存在を認識することができないようだ。普段、ワンは自らの意思で"花"の力を抑えることができるのか、あるいは彼の持つ"花"の力が弱いためウタを歌わない限り竜に感知されることはないのか、その詳細はいまだ不明だ。どちらにせよ、ワンがウタを歌うことには、ブラックドラゴンに襲われるというリスクをともなうことも意味する。なお、竜はエルフの血を苦手としているため、ブラックドラゴンが出現した際は、ネロが矢に自らの血をつけて逆鱗などを攻撃し、これを撃退することで難を逃れている。

注目点3

カールレオンに起こった悲劇

ワンとネロが立ち寄ったカイムの故郷であるカールレオンでは、突如として赤目の病が爆発的に蔓延することに。凶暴化してしまった人々からカイムやフリアエを救うため、ワンはやむなくウタを歌って戦うが、その気配を察知してブラックドラゴンが出現。暴虐の限りを尽くしたため、カールレオンはあっけなく壊滅することになった。情けをかけたがために、赤目の病におかされた可能性のあるフリアエやシャーリを殺せなかったことが、より大きな悲劇を招いてしまったと、ワンは後悔。自らの甘さを戒めて、以降は冷徹非情に徹することを誓う。



キーワード

●赤目の病

人から人へと伝染していく謎の病。ひとたびこの病におかされると、瞳が赤くなり、思考力や判断力が低下。身体が痛みを感じなくなり、自我を失って凶暴になる。発生源や感染方法は判明していないが、この病におかされた人間の血を浴びると、高確率で感染するといわれている。ただし、ワンを含む天使の教会の宗主の血族はこの病にかからず、感染者を自在に使役することさえできる。

●エルフの血

特殊な魔力が込められており、竜が苦手とする。ただし、それ単体で傷を負わせられるほどの効果はないため、ネロがブラックドラゴンを撃退させる際は、自らの血を塗った矢で竜の弱点を的確に狙うことで、その効果を高めていた。

●カールレオン

カイムやフリアエの故郷。一見平和そうに見えるが、ネロいわく「噂にはこと欠かない国」であるとのこと。ワンの油断から赤目の病が爆発的に蔓延してしまい、さらにはブラックドラゴンの襲撃を受けたことで、たった1日で壊滅することになった。だが、王家の血を受け継ぐカイムとフリアエは生き残っている。

●天使の教会

ワンがウタウタイを崇拝するために創設した教会。しかし、彼はすでに宗主の座を追われており、今はその血族が宗主を受け継いでいる。宗主の血族は赤目の病に耐性があり、またその感染者を使役することが可能。これを危険視したワンは、自分が創設したこの教会を解体し、自らの血族である宗主たちを絶滅させるため、戦いを続けている。

DOD MANIAX Vol.02

文：映島巡

コミック版とのストーリー的なかかわりについて

「DOD3」と、その公式コミカライズであるコミック2作には、物語として大きくかかわり合う部分や、秘められたままの謎が複数存在する。ここでは、そんなさまざまな謎について、原作者である映島巡が語っていく。



01 ウタヒメファイブ×ドラッグ オン ドラグーン3

映島 みなさま、こんにちは。小説家の映島巡です。『ウタヒメファイブ』『死ニ至ル赤』のシナリオを書いている行きがかり上、電撃の編集さんの質問にお答えすることになりました。よろしくお願いします。

——"行きがかり上"とか"みたいです"とか、いろいろ突っ込みたいのは山々なんですが、誌面も少ないので本題に入りましょう。

映島 細かいことは気にしちゃダメです。まずは『ウタヒメファイブ』から。

——じゃあ、さっそく。なんで妹たちはちっちゃいんでしょう?

映島 子どもがちっちゃいのは当たり前じゃないですか! 子どもなのにデカくてどうするんですか! 全然かわいくないじゃないですか!

——えーと……。要するに、妹たちの子ども時代の話だから、と。

映島 そういうことです。ゲームの中でもゼロが言及していますよね。無理矢理"花"をえぐり出そうとしたら、"花"から小さな女の子たちが生まれたって。生まれてすぐに逃げ出した彼女たちのその後の話なんです。

——ゲーム開始よりずっと前の話なわけですね。なら、どうして妹たちのそばに使徒がいないんでしょう?

映島 秘密です。シークレットです。言えません。ダメ、ゼッタイ!

——えっ、ここが大事なとこなのに!? じゃあ、次の質問。コミックに登場するドラゴンのガブリエラがオネエなのは、どういう意図で?

映島 実は、ガブリエラって当初の予定ではフツーにアネゴだったんですよ。ワンとガブリエラは"女の友情"で結ばれた2人ってことで。

——え〜!? なぜアネゴがオネエに?

映島 いや、プロットを考えようと思って打ち合わせのメモを見たら、なぜか"ガブ=オカマ"っていう走り書きがありまして。私は全然書いた覚えがなかったし、誰かがそう発言した記憶もなかったんです。後日、打ち合わせの場にいた方々に「これって誰が言ったんでしたっけ?」って確認してみたら、ゲームのクリエイティブ・ディレクターであるヨコオさんも編集さんたちも口を揃えて「自分は言ってない」って……。

——じゃあ、いったい誰が?

映島 わかりません。今も謎なんです。でも、竜種に性別はないわけだから、むしろオカマのほうが設定的には正しいよねって結論になりました。

——ガブリエラとゲームのガブリエルは、何か関係があるんですか?

映島 秘密です。

——秘密!? またですかっ!?

映島 だって、マンガのネタバレじゃないですか!

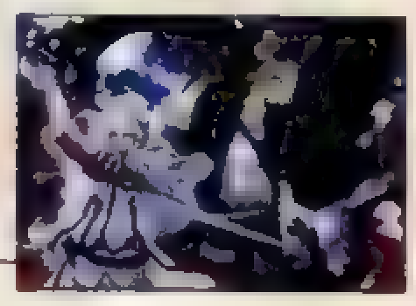
——じゃあ、メルクリウスの扉って何? とか、意味ありげに妖精を連れてるバルタスって何者? とか、まさかそのへんも全部……。

映島 秘密です。

——ちょちょちょちょーっと待った! 全部「秘密です」って、なんですかそれ! それじゃ、ヨコオさんと同じじゃないですか!

映島 私は説明する気がないんじゃなくて、言いたくても言えないんです! ヨコオさんと一緒にしないでくださいっ! むきーっ!

——わ、わかりました。わかりましたから、暴れないで!



02 ドラッグ オン ドラグーン3×死ニ至ル赤

映島 少々取り乱してしまいました。すみません。平常心を取り戻したところで、『死ニ至ル赤』についての話に移りましょう。

——はい。では、個人的に気になってることから質問させてください。

映島 誌面を私物化したな(ぼそ)。

——いやいやいや! みんな気になってるはずですから! カールレオンにイウヴァルトたんがいないとか、あり得ねーだろ的な意味で!

映島 イウヴァルト、ちゃんといますよ?

——え? 11話の最終ページに"1093年5月現在遭遇せず"って……。

映島 あくまで"遭遇せず"であって、"存在しない"とか"実在しない"とかは一言も書いてないですから。

——この切り返し方、やっぱヨコオさんに似てると思うんだけどなあ。

映島 は!? 誰が誰に似てるって!? もっぺん言ってみろやゴルァ!!

——言ってません言ってません! 僕は何も言ってません!

映島 わかっていただければ、いいんです(にっこり)。

——映島さん、"目が笑ってないです(震え声)。怖いので、次の質問に行きます。主人公のワン君と行動をともにしているネロですが、いったい何者なんでしょう?

映島 エルフです。

——いや、それはあの尖り耳を見れば一目瞭然であって。じゃなくて、基本的に人間とかかわりを持ちたがらないエルフが、なんでワン君と旅をしているのか? とか。ワン君とネロはどんな関係なのか? とか。

映島 秘密です。

——言うと思った!! またそれですか……はぁ(ため息)。

映島 何か言いました!? バキッ!(破壊音)

——い、いえ、なんでもありません! それより、なんで死んだはずのワン姉ちゃんが12話から出てきてるんですか? あれ、不思議でならない。

映島 マンガのネタバレになるから言えないって言ってるでしょ———!

——や、やめてください! 痛い痛い痛い! ぎゃああああああ!

映島 私だって、言いたいんですよっ! ヨコオさんと違って、私はユーザーさんの疑問には全部答えたいんですっ! でも、マンガの中で説明すべきことだから、この場じゃ言えないんですっ! なんでそれがわからないのっ!?

——いえ……たった今……わかりまし……た……(息も絶え絶え)。

映島 ただ、マンガが打ち切りになると謎解きも強制終了なので、読者のみなさまにはそこを察していただければ!("コミックス買ってね"の意)

——誌面を私物化したのは、そっちも同じじゃないですか(ぼそ)。

映島 今、何かおっしゃいました?

——き、今日はどうもありがとうございましたっ!!

極秘

#4：関連画像資料

それぞれの信念や想いを胸に、戦いへと身を投じたウタウタイや使徒たち。その姿を描き出した興味深い画像資料を発見したため、ここに記録する。

発掘された設定イラスト

ウタウタイや使徒、各国の兵士やモンスターの姿をイラスト化した興味深いデータを発見。なかには完成版とは異なるラフのようなものも存在する。参考用に、これらを画像化して保管する。

キャラクター設定イラスト

藤坂公彦氏をはじめとするデザイナー陣による設定イラストやラフなどを掲載。ゲーム中の完成版とは異なるものも収録している。

ゼロ



[1] 藤坂氏によるゼロのキャラクターイラスト用のラフ。こうして見ると、ゼロの精悍な表情やポーズなどは、ラフの時点でほぼ確定していることがわかる。

[2] 表情用の設定イラスト。右目に"花"が出現しているどうかで、受ける印象は大きく変わってくる。

[3] ゼロの"花"が開花した状態の設定イラスト。設定の段階では、"花"がその力を発動するにあたり、色がドス黒く変化する構想もあったようだ。

[4] マントを外したゼロの全身図。左腕の義手を外しており、靴やソックスなども脱いだ状態に。黒のアンダースコートらしきものも、つけていないように見える。

[5] ゼロの後ろ姿のイラスト。マントから右腕が露出している。ゼロはマントを左半身にのみかけているようだが、これは義手を隠すための配慮だろうか。左肩に巻かれたバンドに、剣が収納可能になっていることもわかる。

ゼロ



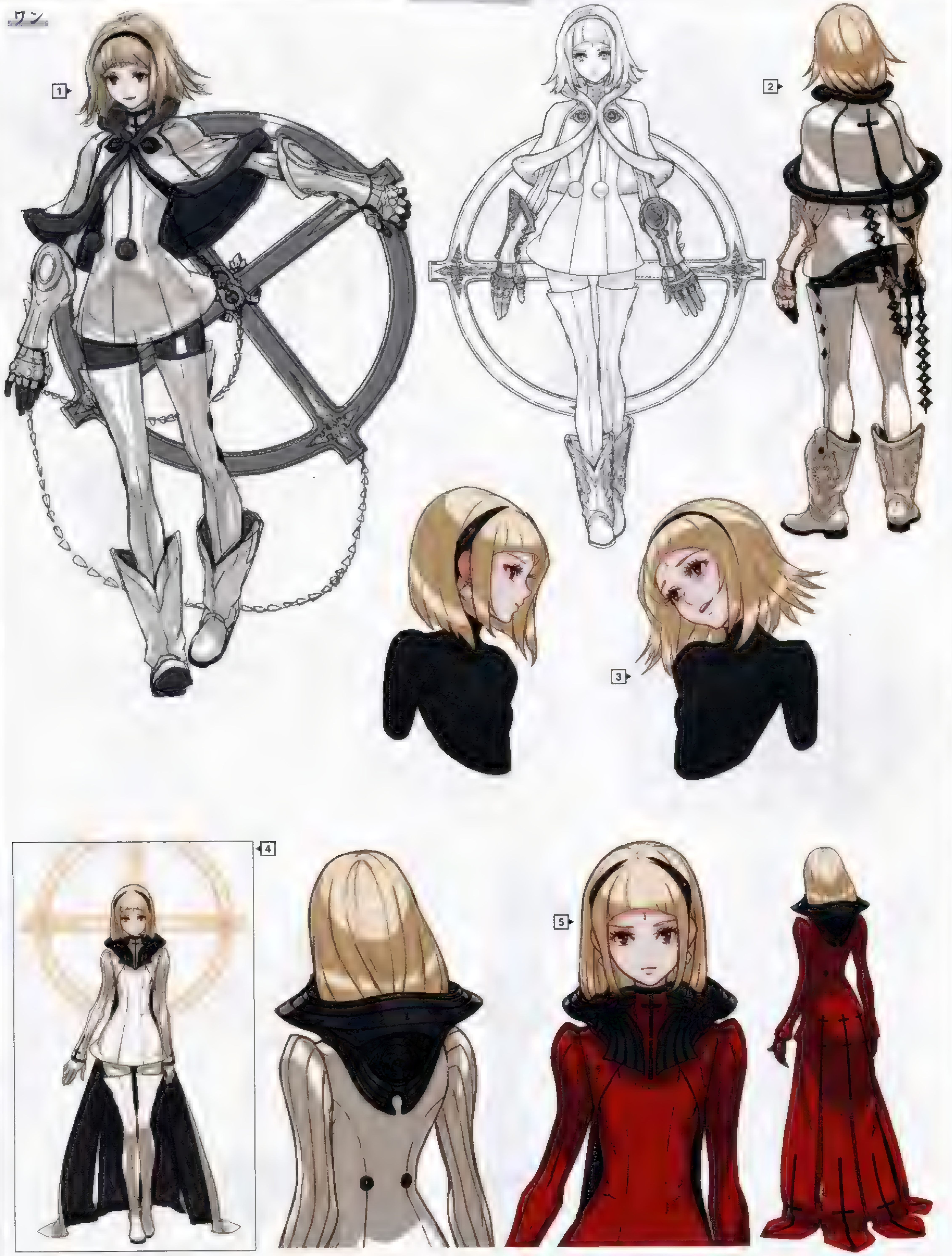
[6] 西暦999年の戦いの時に、ゼロがまとっていた服。西暦1000年に着ている服との違いは、両腕に装着した上腕部まで隠れるドレスグローブと、両肩を隠すマント。また、剣も腰に下げているようだ。

[7] ゼロの剣の設定イラスト。こちらは対ウタウタイ用の武器として、竜の牙で作られている。

[8] ゼロの紋章の設定イラスト。ゲームのタイトルロゴにもこの紋章があしらわれている。

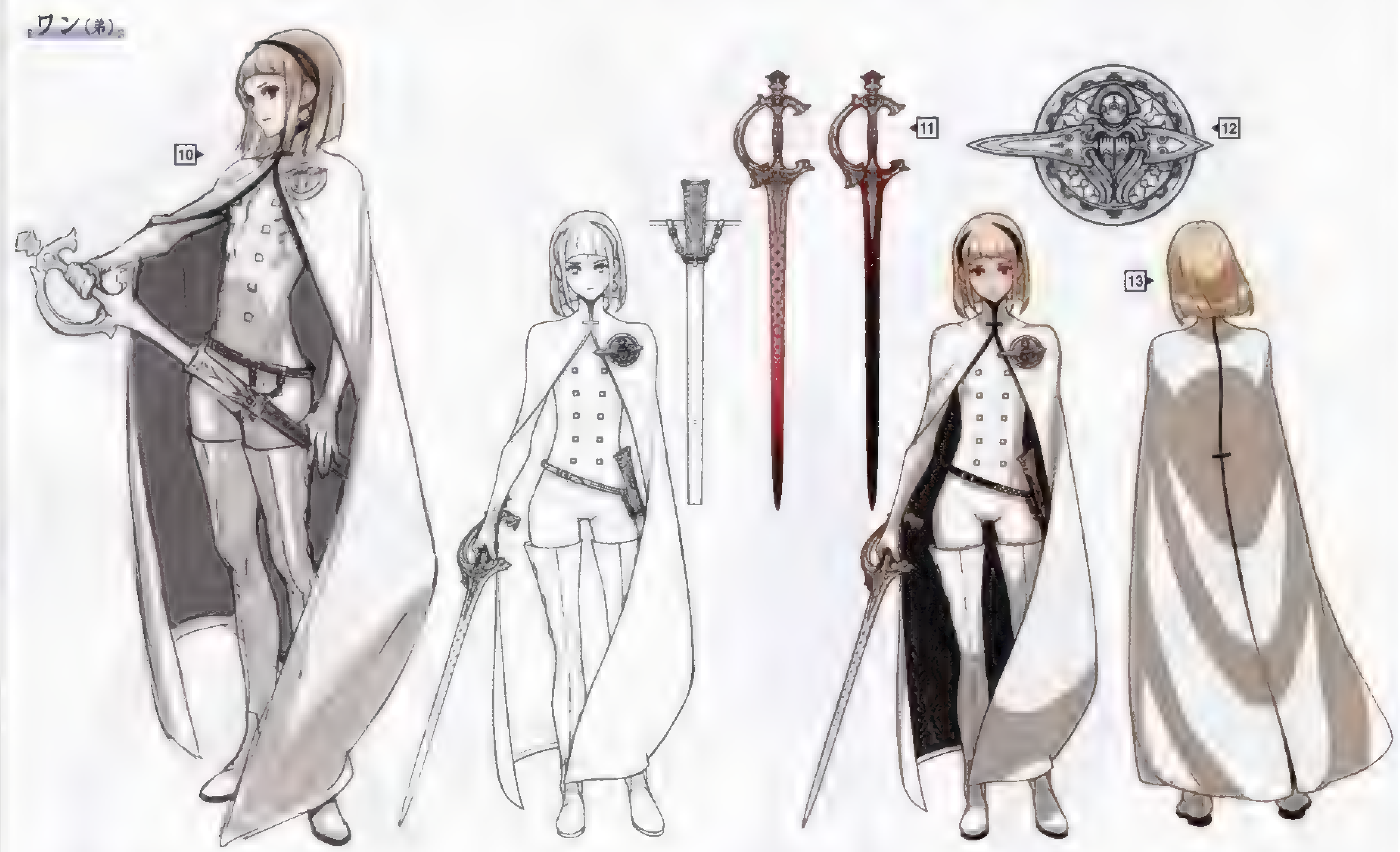
[9] ゼロが左腕を動かすために寄生させている謎の生物の設定イラスト。ゲームでは、ゼロがこの生物について口頭で説明する描写があるものの、実際に登場はしなかった。

[10] ゼロは背中に、竜に設置された鞍に命綱をつなげるための器具を取りつけている。ただし、彼女は面倒くさがってほぼ使用していないとのこと。



1 ワンのキャラクターイラスト用のラフ。
2 ワンの後ろ姿の設定イラスト。戦輪から伸びたチェーンは、背中につながっている。フードの下に、このチェーンの留め金があるものと思われる。
3 ワンの表情設定イラスト。目の下にクマを浮き上がらせ、うつろな表情をしているものも。これを見て、思わず「ドラッグ オン ドラグーン」のヒロインであるマナを思い浮かべたファンも少なくないのでは。
4 教会都市の聖堂で、ゼロと相対した時のワンの衣装設定イラスト。ローブが長く、戦闘には向かないように見えるため、本来は儀式や礼拝用の服なのかもしれない。なお、首を守るように取りつけられた金具には、後部に戦輪を取りつけることが可能。
5 こちらは4の服の色違い版。A分岐でゼロの血を浴びたワン(弟)を連想させる。





6 ワンの紋章の設定イラスト。瞳にこの紋章が浮かび上がっている状態も描写されている。
7 4で着ている服が、赤い液体につかることで5の赤に変わることが表現されている。
8 ワンが使用する戦輪の設定イラスト。装飾も実に細かい。
9 コミック「どらっぐ おん どらぐーん ウタヒメファイブ」や、DLCで活躍するガブリエラの設定イラスト。ミハイルよりも、どことなく優雅な印象を受ける。
10 ワン(弟)のキャラクターイラスト用のラフ。アバラの骨が見えるほど、彼が痩せていることがわかる。
11 ワン(弟)の剣。完成版に至るまでに、複数のカラーパターンが検討されていたようだ。
12 ワン(弟)が身につけているマントの留め金。
13 ワン(弟)の後ろ姿の設定イラスト。こうして見ると、服以外で姉と弟を見分けるのは難しい。

トウ



セント



1 トウのキャラクターイラスト用のラフ。完成版と比較すると、少しうつろな表情をしているように見える。
2 トウの紋章の設定イラスト。A分岐でのエグリゴリ召喚時、セントの額にはこの紋章が浮かんだ。
3 ゲーム本編では見られなかった服装。顔を隠したい時などに着用したのだろうか。
4 トウの剣。非常に巨大で、かなりの重量があると思われるが、筋力に優れるトウはこれを軽々と振り回す。
5 トウの後ろ姿の設定イラスト。セントとおそろいのアクセサリで、剣を背中に固定していることがわかる。
6 セントのインナー姿の設定イラスト。布地が少ない。
7 セントが使う双剣。普段は腰のホルダーに収めている。
8 トウとおそろいのアクセサリ。トウとは違い、セントは実用を度外視した装飾品として身につけているようだ。
9 キャラクターイラスト用のラフ。完成版とほぼ差はない。

スリイ



オクタ



10 キャラクターイラスト用のラフ。完成版と同様、すでにハサミの刃は通常のものとは逆さになっている。
11 スリイの後ろ姿の設定イラスト。背中の露出が大胆。
12 ひざに装備している剣。実戦で使用することはなかった。
13 スリイの紋章の設定イラスト。A分岐でのアルミサエル召喚時、オクタの額にはこの紋章が浮かんだ。
14 スリイの横顔の設定イラスト。髪で表情が見えない。
15 スリイの手甲の設定イラスト。盾は描かれていない。
16 フードを外したオクタのインナー姿。藤坂氏いわく、このインナーは「DOD1」のヴェルドレが身にまとっていたものに似せているとのこと。
17 オクタが背中にしょっている戦輪を固定するための器具。モンスターの顔のようにも見える。
18 キャラクターイラスト用のラフ。この段階で、すでにとぼけた表情という方向性は決まっていたようだ。

フォウ



デカート



1 キャラクターイラスト用のラフ。完成版とほぼ差はない。
2 フォウの後ろ姿の設定イラスト。分厚いコートを肩にかけ、ほとんど肌を露出させないのは、フォウが自らの外見に強いコンプレックスを抱いているからだろう。
3 フォウの紋章の設定イラスト。A分岐でのアルマロス召喚時、デカートの額にはこの紋章が浮かんだ。
4 キック時に、脚部が光を放つ演出もあったようだ。
5 コートのフードをかぶり、ゴーグルを装着した姿。雪山用の寒さ対策なのだろうか。
6 デカートが剣を抜いた姿の設定イラスト。しかし、ゲーム中で彼が剣を使用する描写はない。
7 コートを脱いだインナー姿。マッチョぶりがよくわかる。
8 デカートが左指にはめている指輪。フォウのイメージカラーであるグリーンに輝く宝石はエメラルド?
9 キャラクターイラスト用のラフ。すでにほぼ完成済み。

ファイブ



ディト



10 ファイブのキャラクターイラスト用のラフ。完成版と比べると表情がやや幼く、化粧っ気もおさえられている。
11 後ろ姿の設定イラスト。ヒップに目が吸い寄せられる。
12 足や腕の甲冑の設定イラスト。ギミックが細かい。
13 ファイブの紋章の設定イラスト。A分岐でのファヌエル召喚時、ディトの額にはこの紋章が浮かんだ。
14 ファイブが使う槍の設定イラスト。巨大な十字架のようだ。
15 ディトの表情の設定イラスト。他者をあざわらう時の笑みは、どこか狂気を感じさせる。
16 キャラクターイラスト用のラフ。完成版と比較すると、表情がやや凛々しいように思える。
17 ディトが持ち歩いている槍の設定イラスト。槍の先端が変形するギミックも考えられていたようだ。
18 ディトのお気に入りの装飾。藤坂氏の趣味だとのことで、何か設定が存在するわけではないようだ。

アコール



パルティシオン

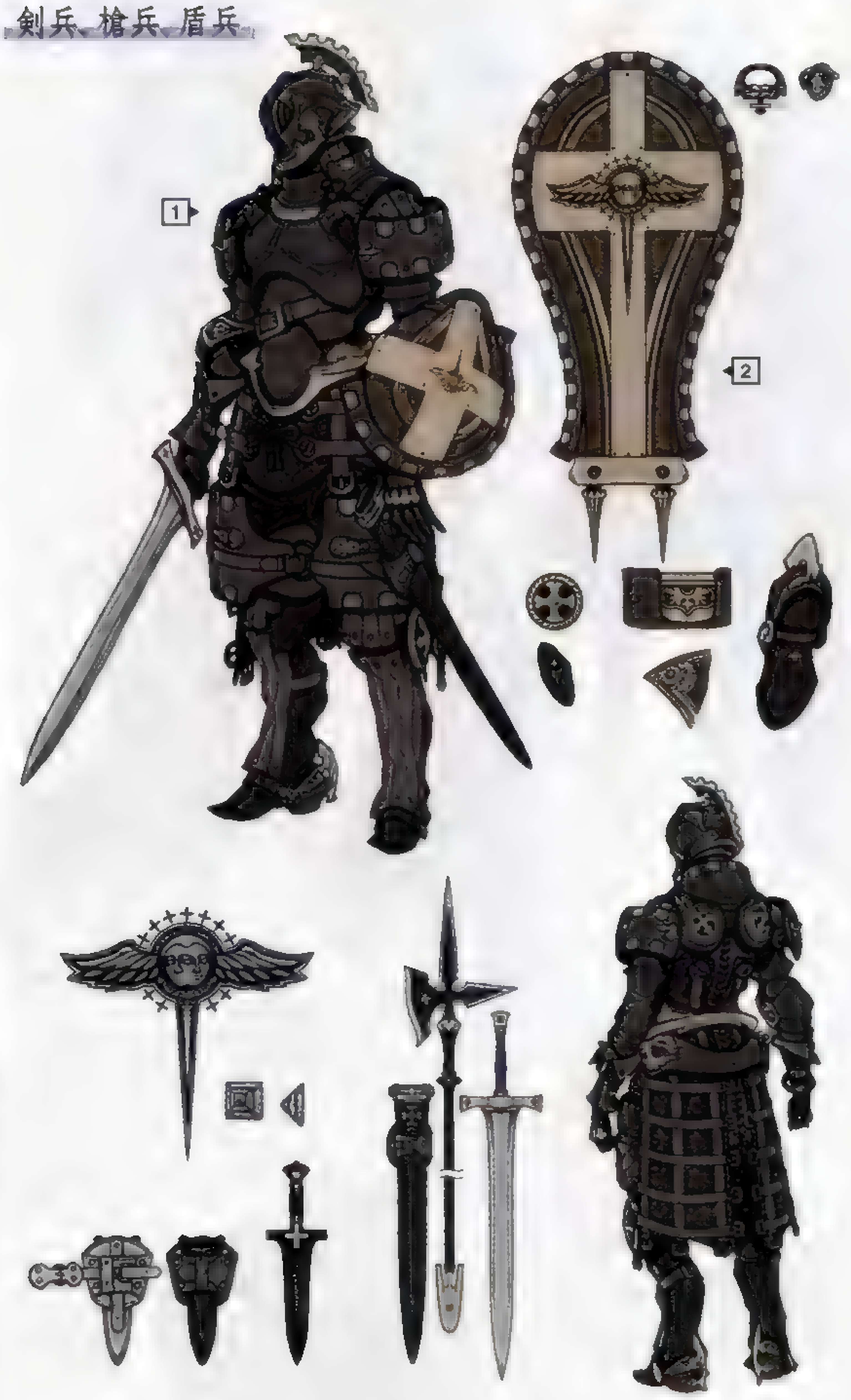


1 キャラクターイラスト用のラフ。右手に持っている鍵の束は、カバンを開けるために使用するのだろうか。
2 アコールの後ろ姿の設定イラスト。体型がスリムで、スタイルがバツグンだとわかる。
3 世界に起こるさまざまな事象を記録する使命を帯びた、機械人形のアコール。こちらはその素体イメージらしい。アコールは女性型のようだが、男性型機械人形も存在するのだろうか。
4 カバンの中身。肌身離さず持ち歩き、記録を書き残している本が固定されていることが見てとれる。
5 ゲーム冒頭、ウタウタイの伝承を書き記していたところを、後ろから刺殺された老人の設定イラスト。
6 実はこの老人、『どらっぐ おん どらぐーん ウタヒメファイブ』に登場したパルティシオンである。コミックではイケメンな若者として描かれていたが……。

敵設定イラスト

本作では、ゼロが相対する人間の兵士やモンスターについても、藤坂公彦氏がデザインを手がけている。その設定イラストを掲載。

剣兵、槍兵、盾兵



弓兵



魔導師



砲兵



1 ゼロに襲いかかってくる、いわゆるザコ兵士の設定イラスト。装備品についても、細かく描き分けられている。なお、兵士の外見は、所属する国ごとに甲冑や盾の色、装備が微妙に変化する。

2 巨大な盾。中央のレリーフはまだラフ状態のもので、ゲーム内では顔が1つしか描かれていなかった。これは砲兵のものも同様となっている。

3 弓兵の設定イラスト。剣兵や槍兵に比べてかなり軽装。ゲーム中、ほぼ一撃で撃破できるのも納得だ。

4 弓兵がかぶっている仮面の設定イラスト。右目から青い炎が立ち昇っている描写も。

5 魔導師の設定イラスト。腰に下げた戦輪らしきものを媒介に、魔法を繰り出す設定のようだ。

6 砲兵の設定イラスト。火薬の爆発や火花から顔面を守るため、頑丈そうな仮面を身につけている。

騎馬兵



巨人剣士



アンデッド



スピリット



1 騎馬兵の設定イラスト。馬にも甲冑が装着されており、総重量は相当なものと予想される。
2 右側面には、小型の盾も装備されている。馬への直接攻撃を防ぐことが目的なのだろうか。
3 巨人剣士の設定イラスト。こちらはボディが木製のように見えるが、ゲーム中には登場しないバージョンだろうか。右肩には小さな竜らしきものの姿も。
4 首がない状態の設定イラストなど、同じ巨人剣士といえど、豊富なバリエーションが描かれている。
5 アンデッドの設定イラスト。甲冑を身にまとい、頭には王冠らしきものをかぶっている。生前は高貴な生まれだった可能性も考えられる。
6 兵士やモンスターに憑依し、対象を強化するスピリットの設定イラスト。ボディや頭蓋骨の形には、複数のパターン違いが存在している。

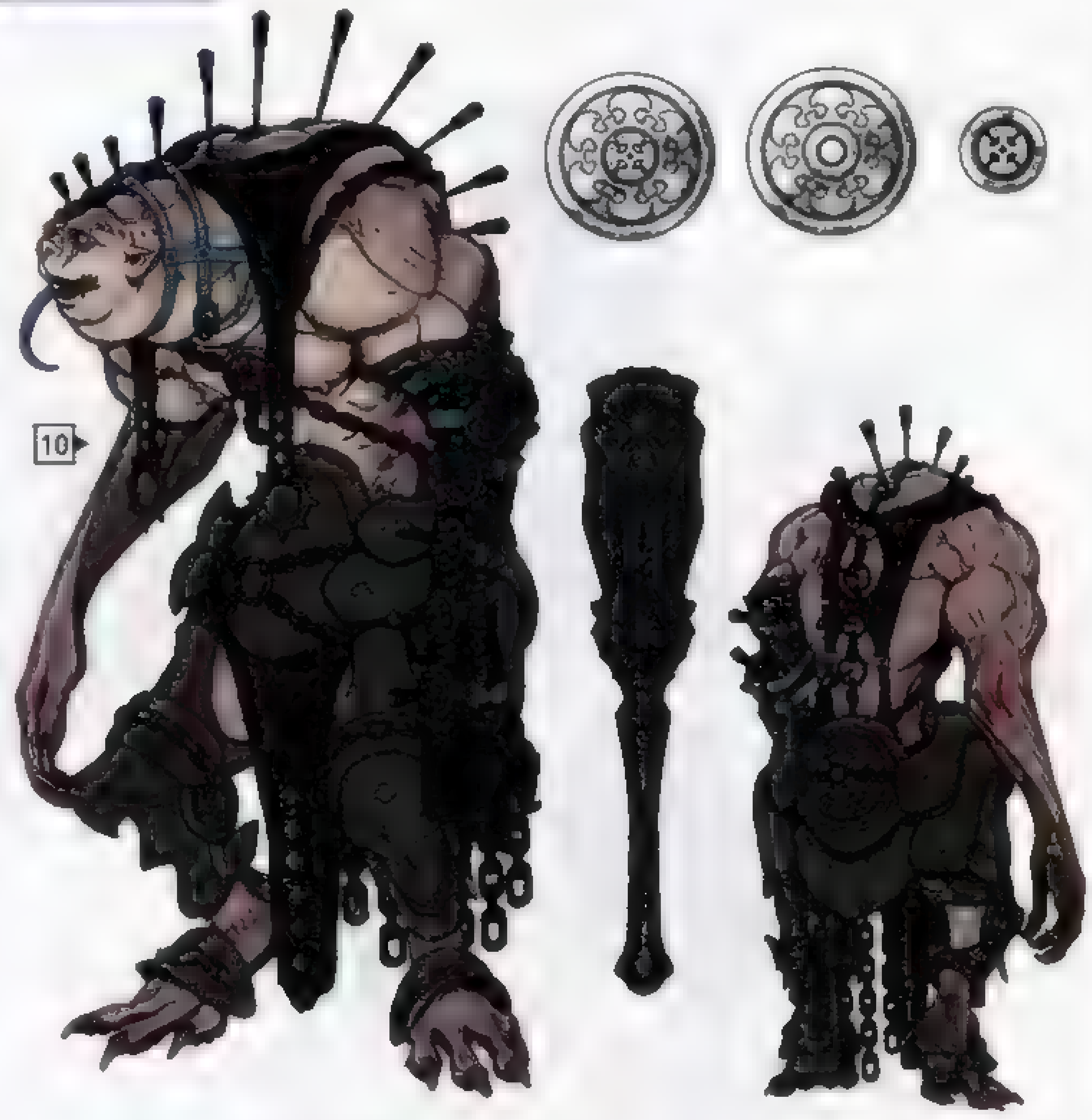
インプ



オーガ



ギガース



ケンタウロス



7 インプの設定イラスト。女性用の下着らしきものを身につけているが、性別が存在するのかは不明だ。

8 オーガの設定イラスト。巨大な防具やメイスを所持している。これほど巨大な武具を誰が作ったのか?

9 オーガが使用している武器や防具の装飾についても、細かく描かれている。

10 ギガースの設定イラスト。オーガ同様に武器や防具を装備しているが、いずれもやや原始的。

11 ケンタウロスの設定イラスト。大型の剣のような武器に加えて、設定段階では弓による遠距離攻撃を繰り出すことも想定されている。

12 こちらはゲーム後半に登場した、ケンタウロスの亜種であるフレイム・ケンタウロスの設定イラスト。腕にハンマーらしきものを持った個体と、格闘装具を持った個体の2種類が描かれている。

トロル



ゴーレム



ワイバーン



スペクター



1 トロルの設定イラスト。左腕には、明らかに人工物である拘束具らしきものが見受けられる。

2 背中にも、人工物らしき杭が刺さっている。なんらかの実験で人間が生み出したモンスターである可能性も?

3 ゴーレムの設定イラスト。魔力によって駆動するため、腕や脚は本体につながっていない。イラストには描かれていないが、設定では身体のどこかに魔力を供給するための魔法陣が存在するとのこと。

4 ワイバーンの設定イラスト。脚がなく、肉体も竜種とは比較にならないほど貧弱そうに見える。ミハイルが下等生物あつかいするのも納得だ。

5 スペクターの設定イラスト。両手に1本ずつ剣を装備したものも描かれているが、ゲームには登場しない。

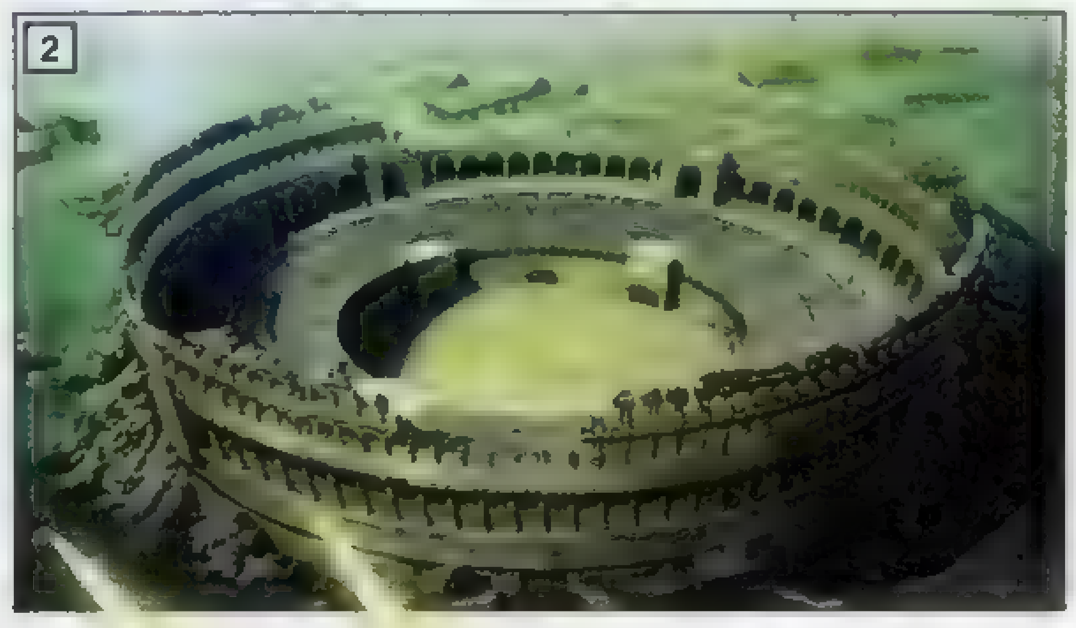
6 鎌をかまえたスペクター。仮面で頭部を隠している他、肩や肘に防具をつけていることがわかる。

ボス設定イラスト

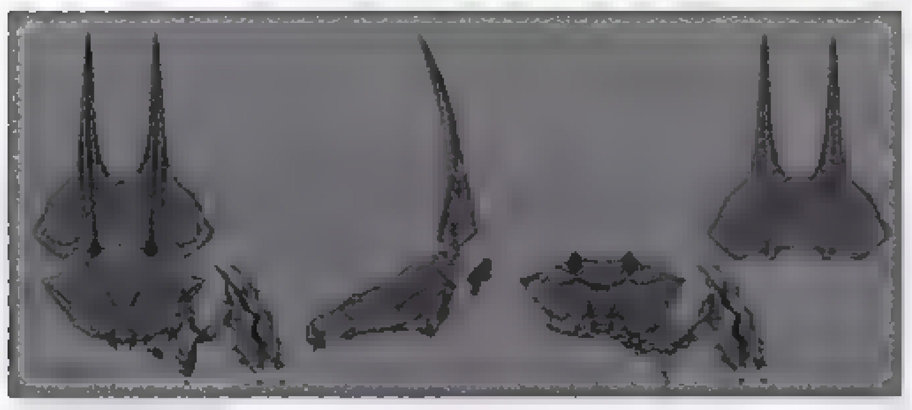
ウタウタイや使徒が召喚するボスたち。これらは、設定イラストに加えて、美麗なイメージボードも用意されている。

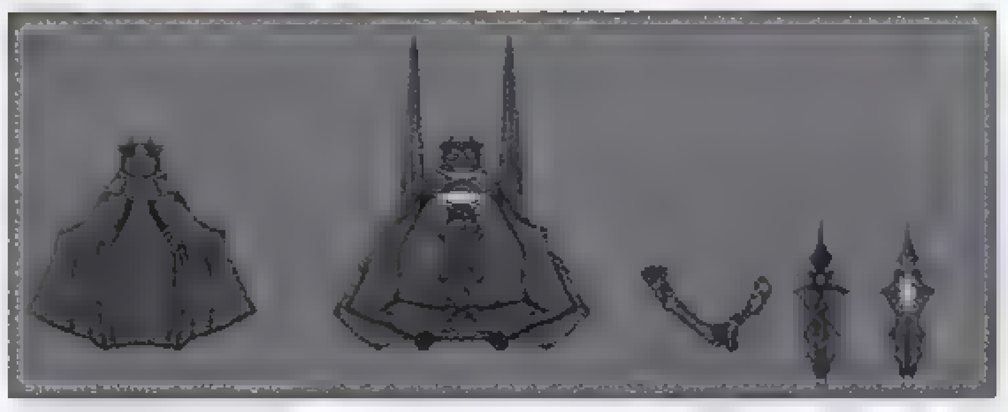
ファヌエル

1


2


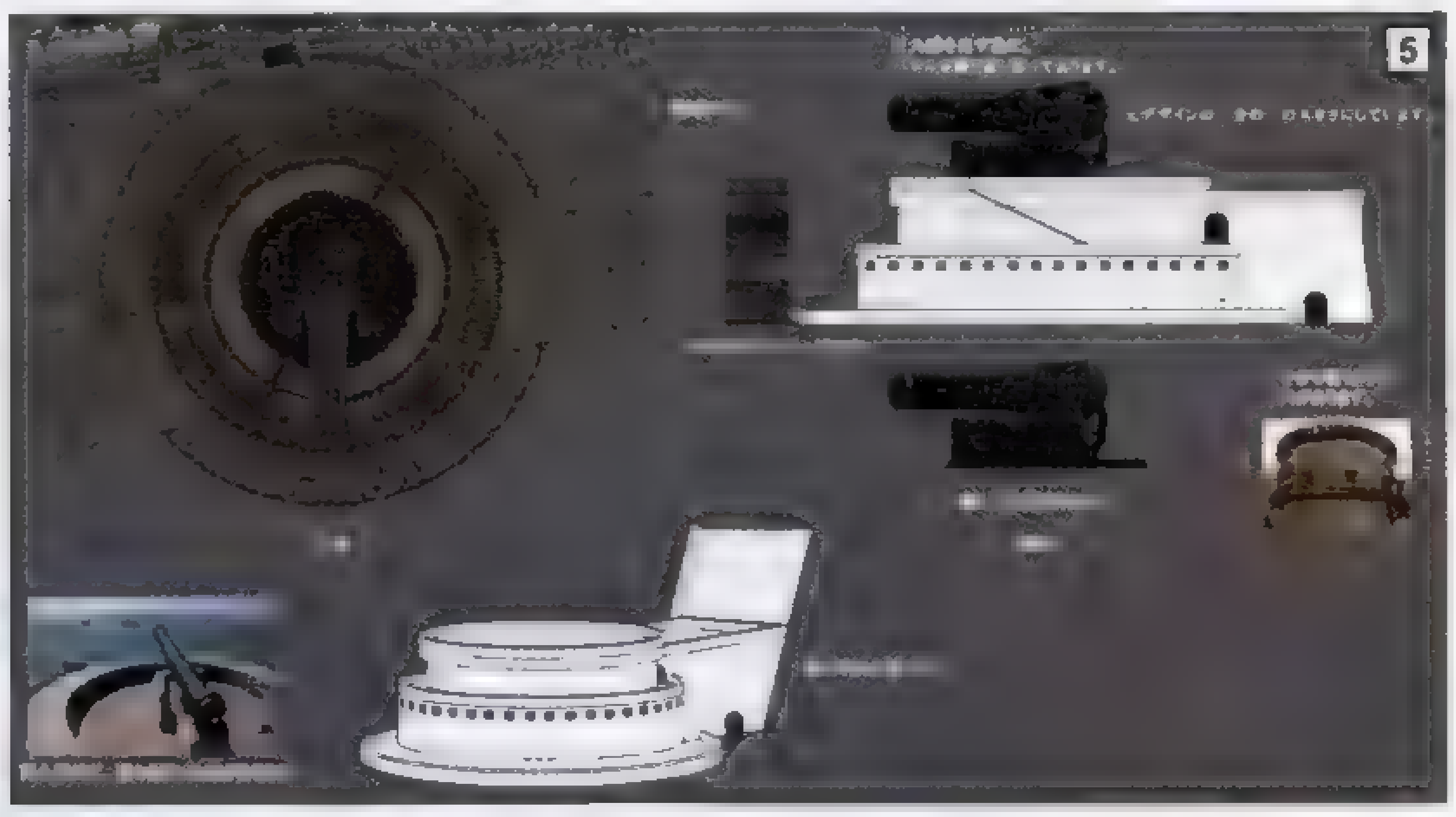
3

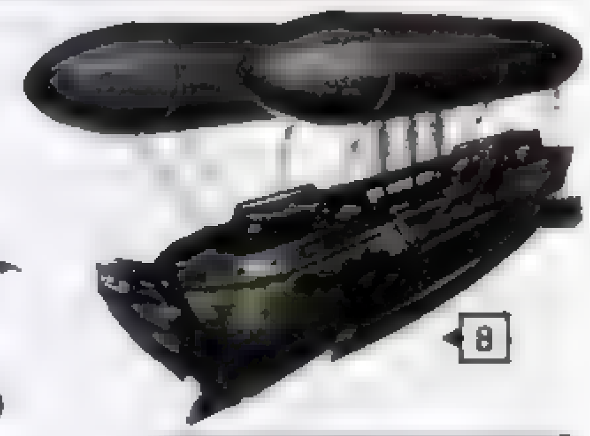





アルマロス

4


5


8


7

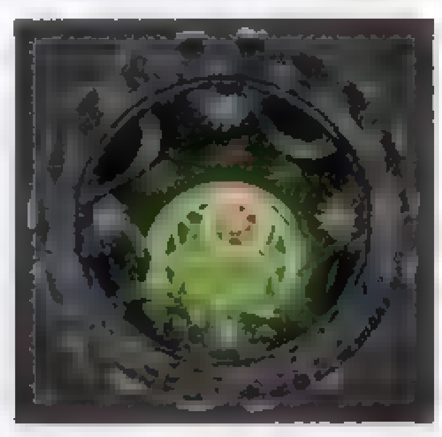



6



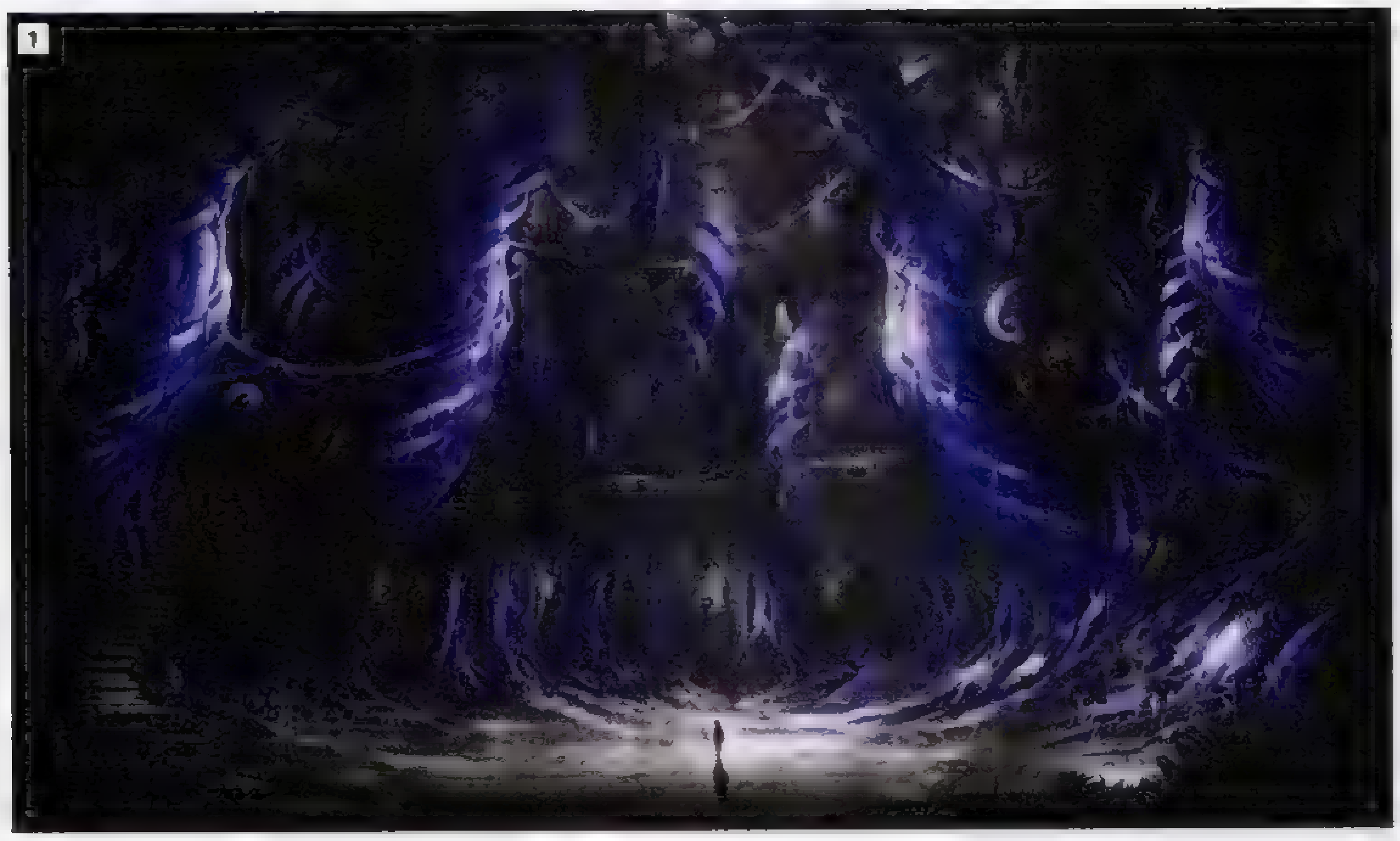


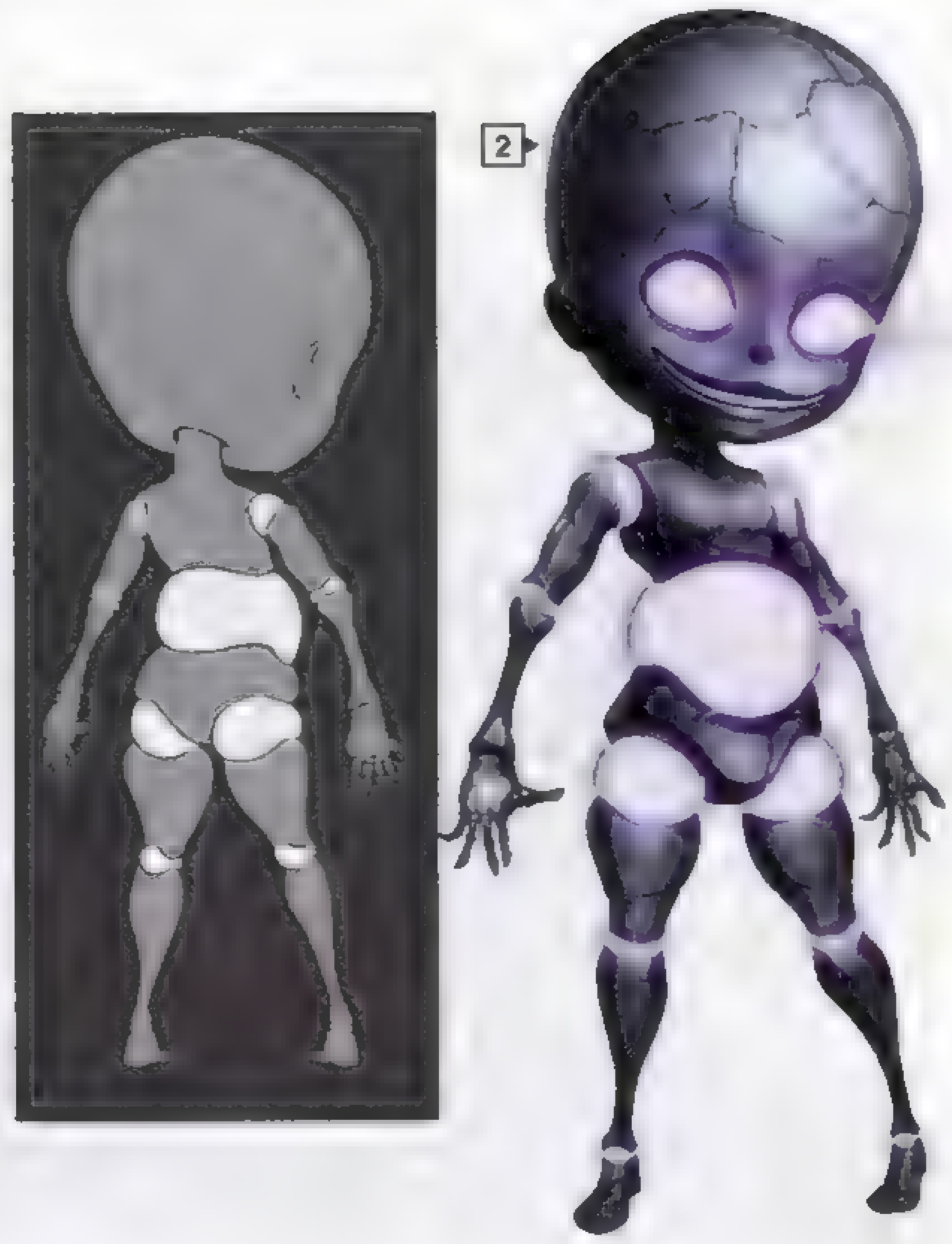


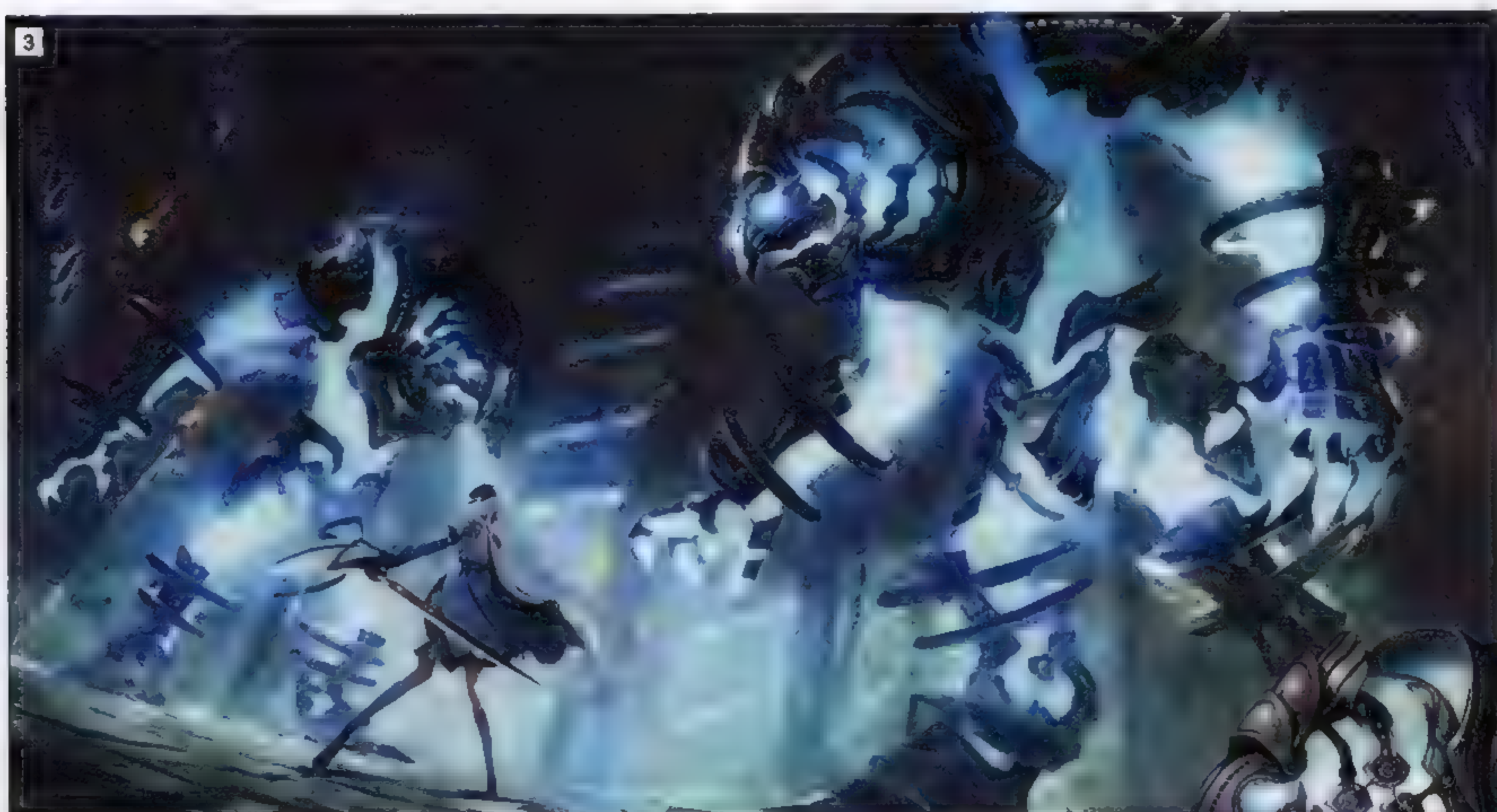
1 海の神殿で戦うファヌエルの姿を描いたイメージボード。水たまりから顔を出したファヌエルの姿が見受けられる。
2 ファヌエルとの戦場になる海の神殿の外観。さながら、古代のコロシアムのよう。
3 ファヌエルの完成版イラスト。上に突き出された2本の角は、触角としての役割もはたしそうだ。
4 山の国の上空で戦うアルマロスの姿を描いたイメージボード。堅牢で巨大な存在感が印象的。
5 ミハイルを攻撃してくる砲台の設定イラスト。
6 アルマロスのコア。"花"を連想させる外見となっている。
7 ワイバーンの群れがチェーンのようなものでアルマロスを運んでいる。アルマロス自身も飛行能力はあるが、重量が重いため、ワイバーンを利用している?
8 アルマロス召喚時にフォウが乗っていた飛空艇。へさきには女性像が飾られていることがわかる。

アルミサエル





エグリゴリ









1 アルミサエルと戦闘になる、森の神殿の奥深くを描いたイメージボード。開けた広場の中央にぽつんとたたずんでいるのは、スリイのように見えるが……。

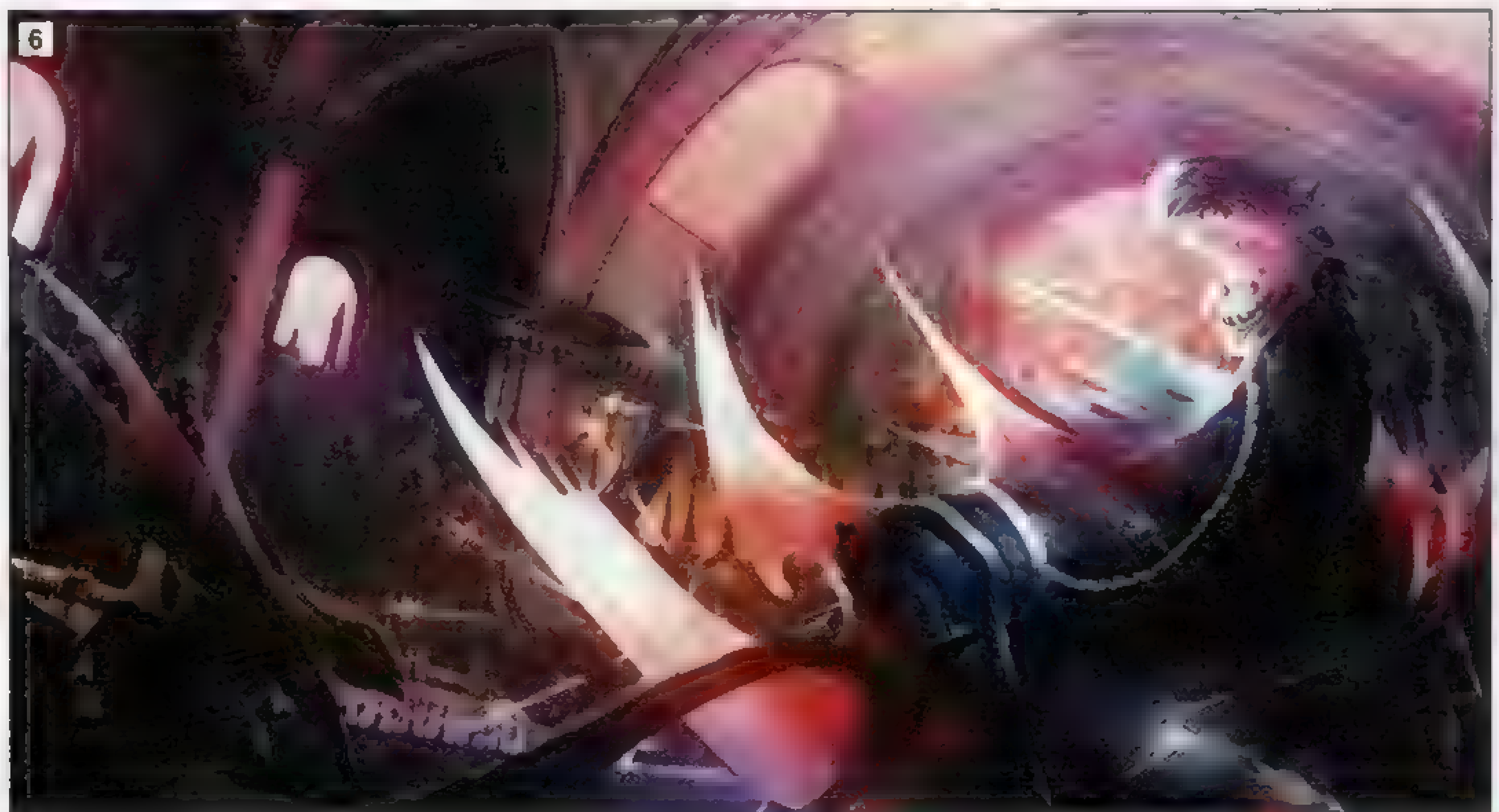
2 大と小、2種類が登場するアルミサエルの完成版イラスト。サイズが異なってもデザインは変化しない。この敵を見て、『DOD1』に登場した空を飛ぶ赤ん坊の敵を思い出したファンも少なくないはず。

3 砂の神殿で2体のエグリゴリと対峙するゼロを描いたイメージボード。ゲーム中では、エグリゴリとはミハイルに乗って戦ったので、このビジュアルは新鮮。

4 まだ装飾が施される前のエグリゴリの設定イラスト。全身の主要部分に甲冑をまとっている。

5 こちらがエグリゴリの完成版イラスト。甲冑に金属の質感や光沢が追加され、本体が薄く発光するような処理も追加されたことで、存在感が増した。

ガブリエル

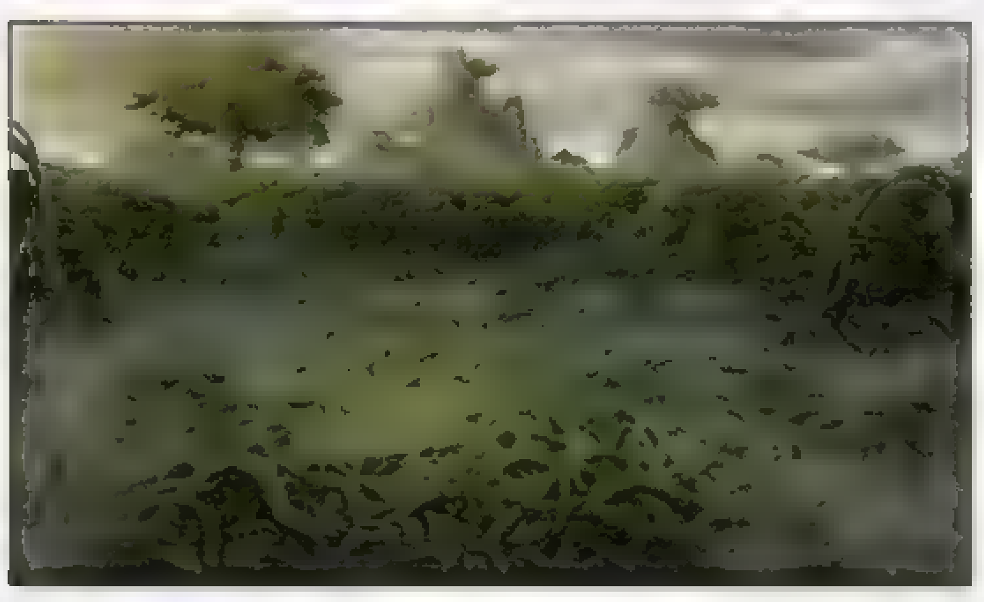






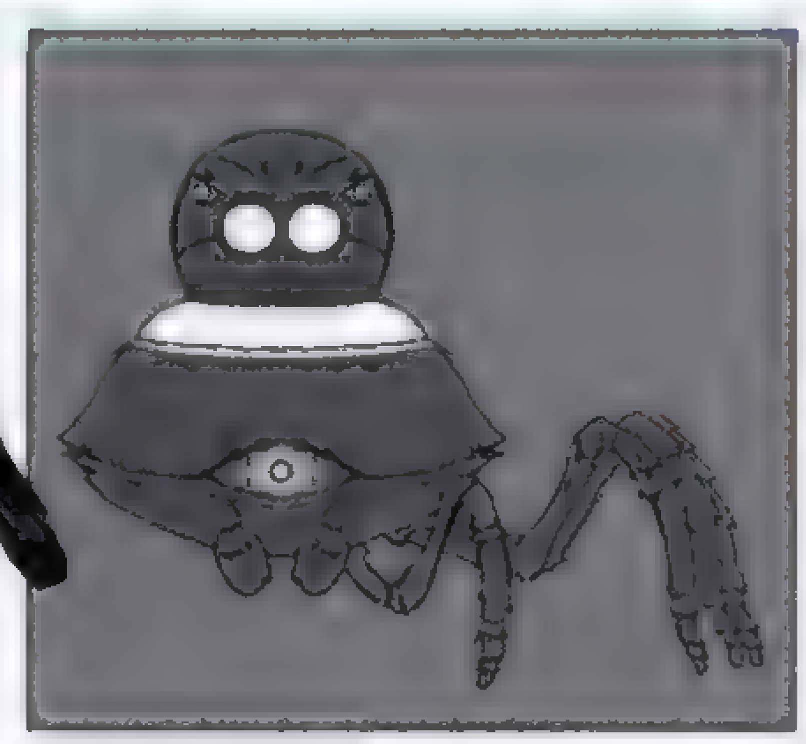


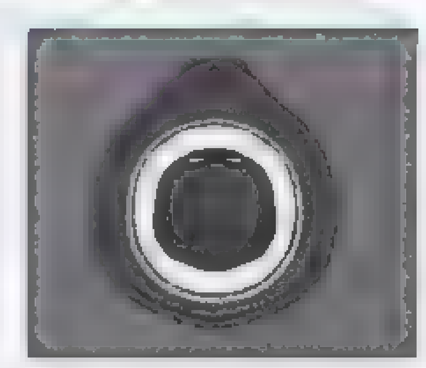
ラファエル

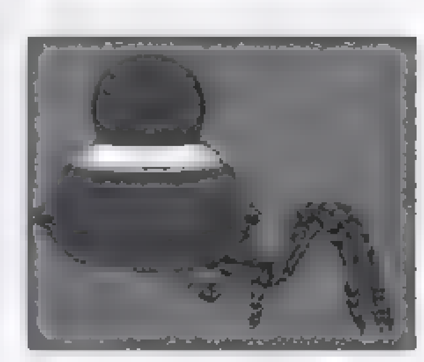












6 雄たけびをあげるガブリエルを前に、毅然と立ち向かうゼロとミハイルを描いたイメージボード。威圧感のあるガブリエルの巨大な姿がインパクト大だ。

7 教会都市の大聖堂を描いたイメージボード。天井が高く、柱が等間隔で配置されており、どこか近代的な造りとなっている。

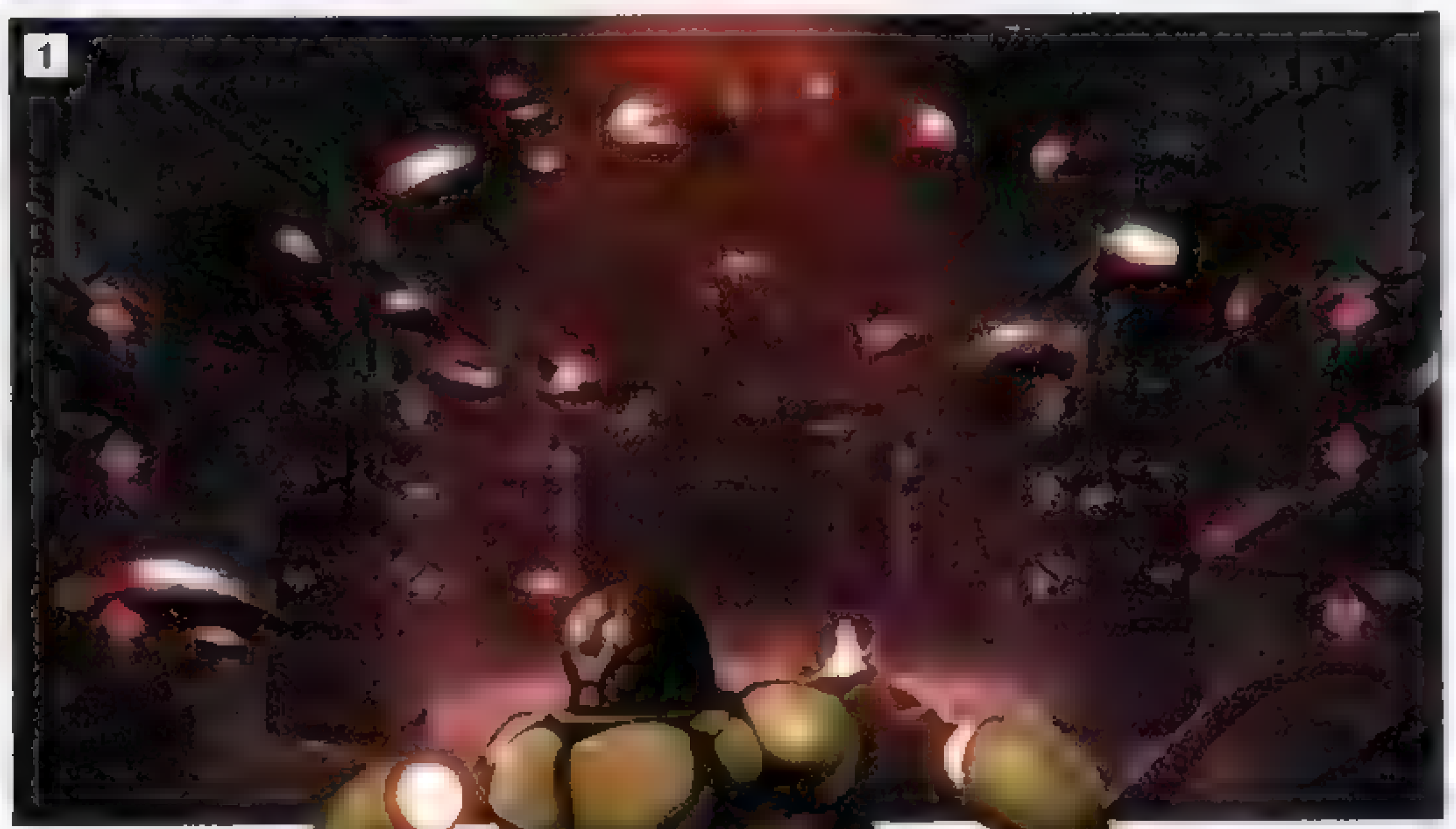
8 ガブリエルの3面図。尻尾がかなり長いことがわかる。

9 ガブリエルの完成版イラスト。拘束具のようなチェーンや、背中から尻尾にまで出現している光の剣は、ゲーム中ではじっくり見る機会がないので新鮮。

10 毒の瘴気に満ちた森の奥に出現した、ラファエルの姿を描いたイメージボード。ミハイルの姿が少し茶色がかって見えるのは、毒で弱っているからだろうか。

11 ラファエルの完成版イラスト。命中するとミハイルの動きを止める糸は、腹部から発射されることがわかる。

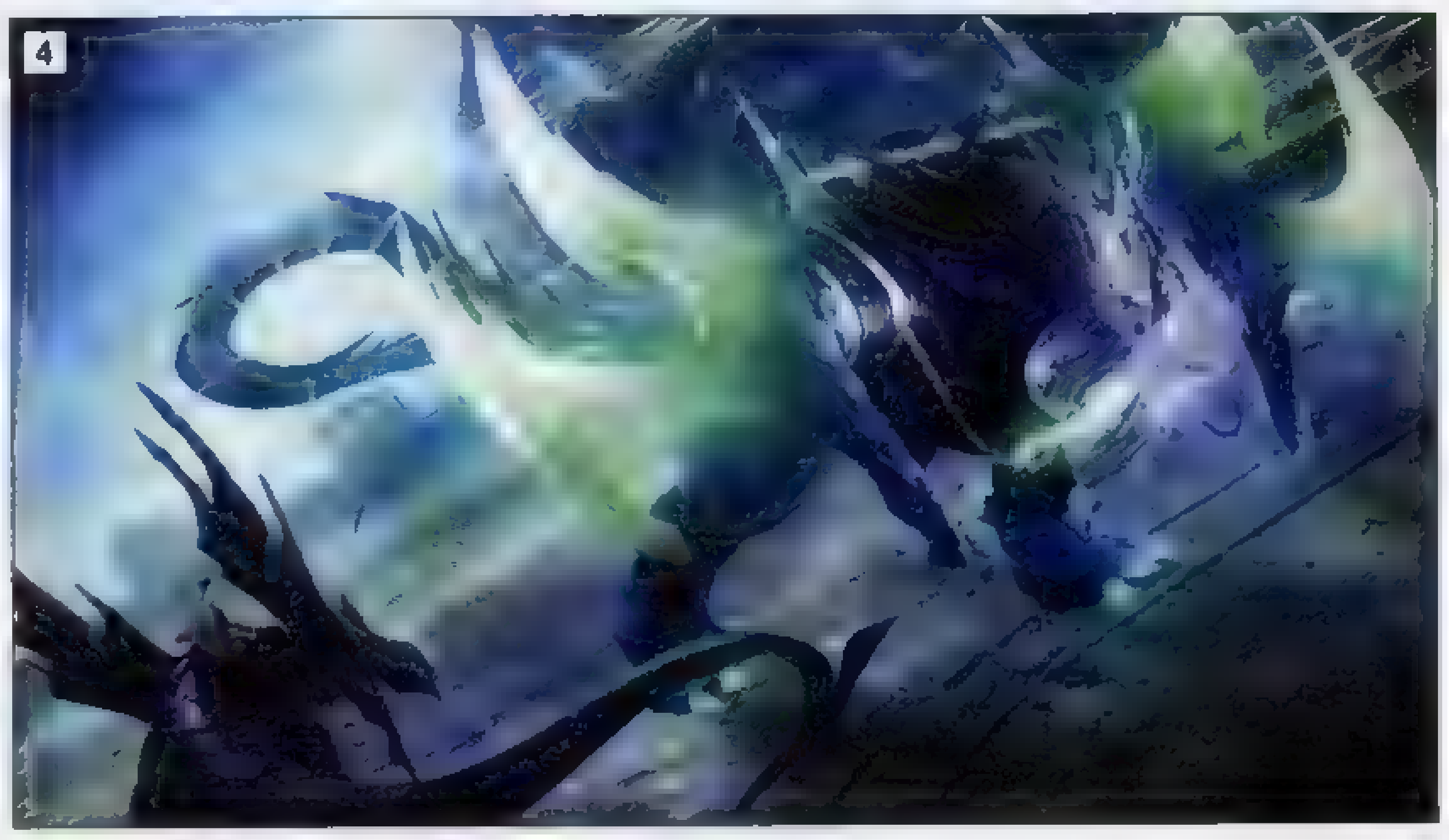
アブディエル





ゾフィエル



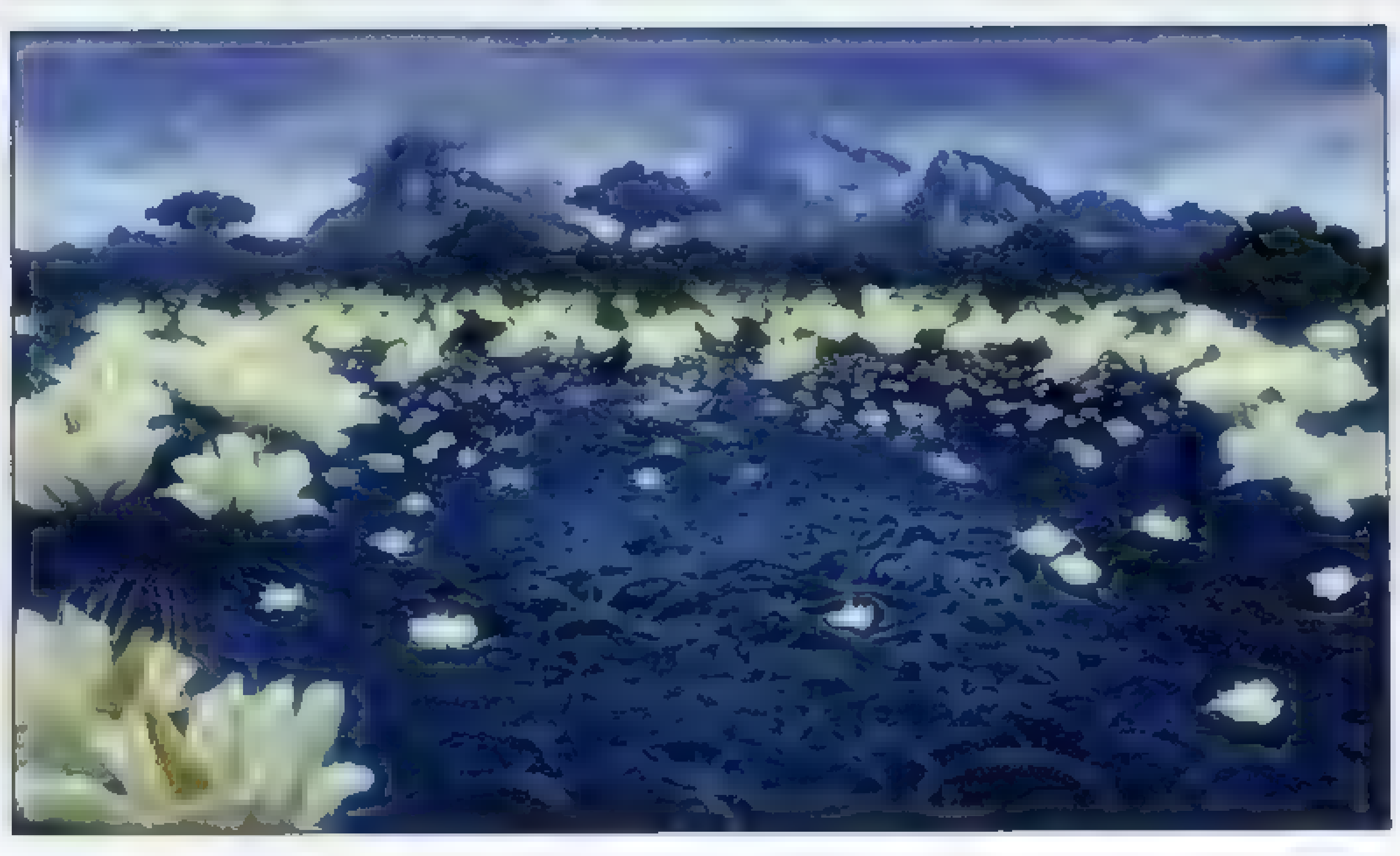


ガルガリエル











1 骸骨で飾られた聖堂で、アブディエルと戦うゼロとミハイルを描いたイメージボード。

2 アブディエルのコアが隠れみのとするゴーレムの完成版イラスト。下腹部に紋章が浮かび上がっている。

3 山の国の要塞で戦うゾフィエルの完成版イラスト。こうして見ると、驚くほどガブリエルと酷似している。

4 ゾフィエルに立ち向かうゼロとミハイルの姿を描いたイメージボード。ミハイルとのサイズ差は歴然だ。

5 ゾンビと化したファイブが呼び出した、ガルガリエルの大群と対峙するゼロの姿を描いたイメージボード。ガルガリエルの背後には、巨大な白い花が咲き誇っている。

6 ガルガリエルの完成版イラスト。仮面をつけた状態の設定イラストも存在するが、ゲーム中には登場しない。

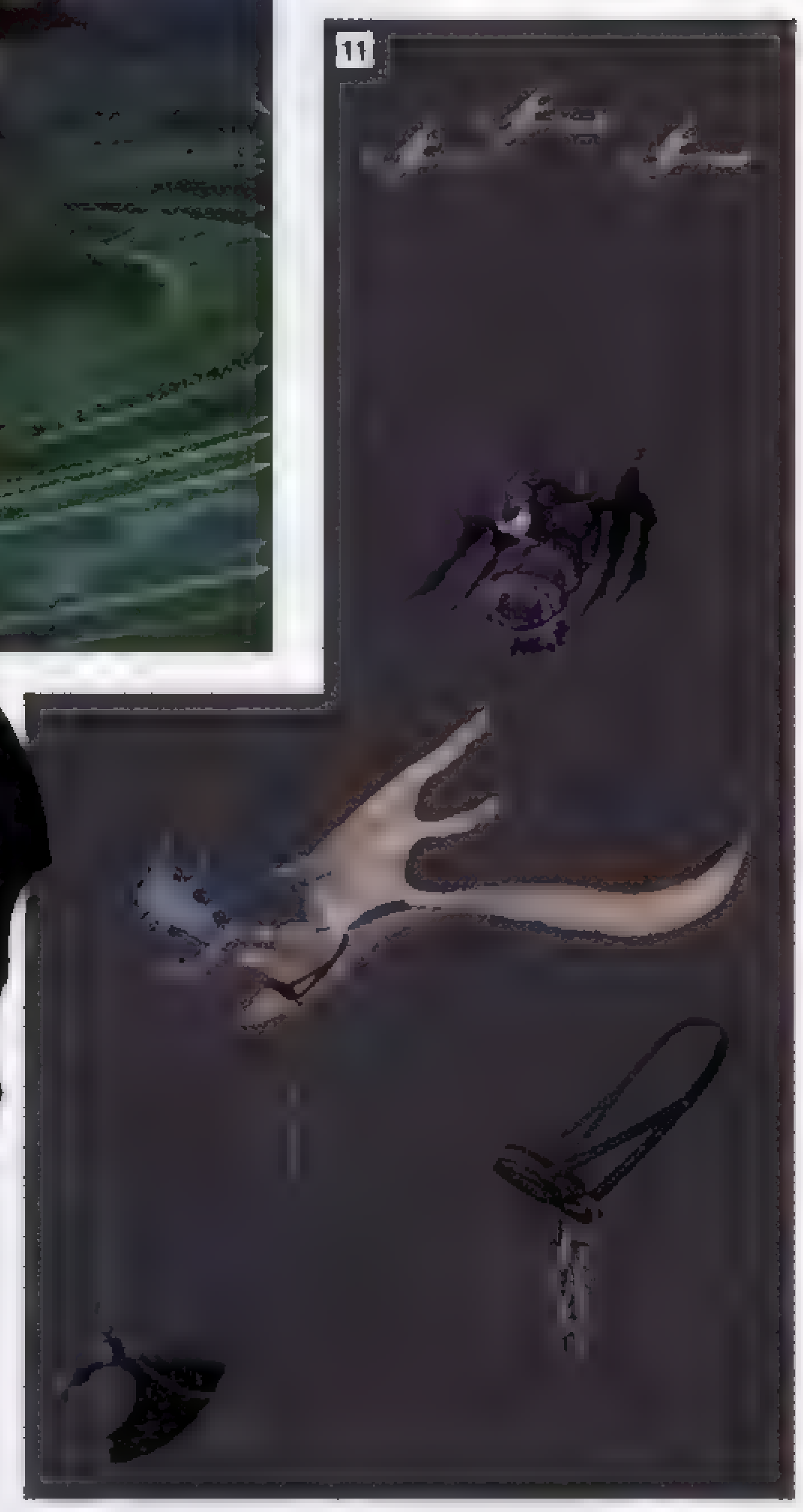
7 ガルガリエルの甲冑の設定イラスト。細部までかなりこだわって描かれていることがわかる。

イズライール

8


9


10


11


“花”

12


13


8 上空で相対する、イズライールとミハイルの姿を描いたイメージボード。古の竜（エンシェント・ドラゴン）でもあるイズライールが放つ存在感は、他の天使たちと比較してもひときわ飛びぬけている。

9 イズライールの後ろ姿。背中からの出血が確認できる。

10 イズライールの完成版イラスト。いたるところに見える拘束具らしきものは、その巨体をワイバーンが引っ張り上げるための装置。杭が突き刺さった場所からは、紫色をした血が大量に流れ出している。

11 イズライールを引き上げるワイバーンの設定イラスト。巨体を引き上げるには複数のワイバーンが必要らしい。

12 “花”との最終決戦を描いたイメージボード。当然ながら、ミハイルの背にゼロの姿はない。

13 “花”の完成版イラスト。中心の花弁からゼロが、花びらからは5人のウタウタイたちが出現している。

ゼロ(偽者)

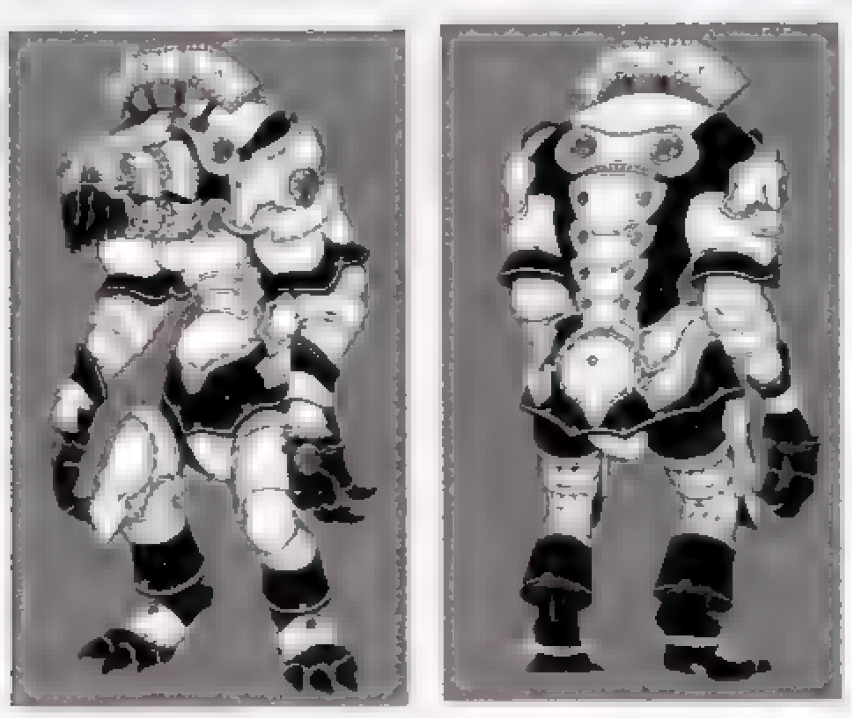


1

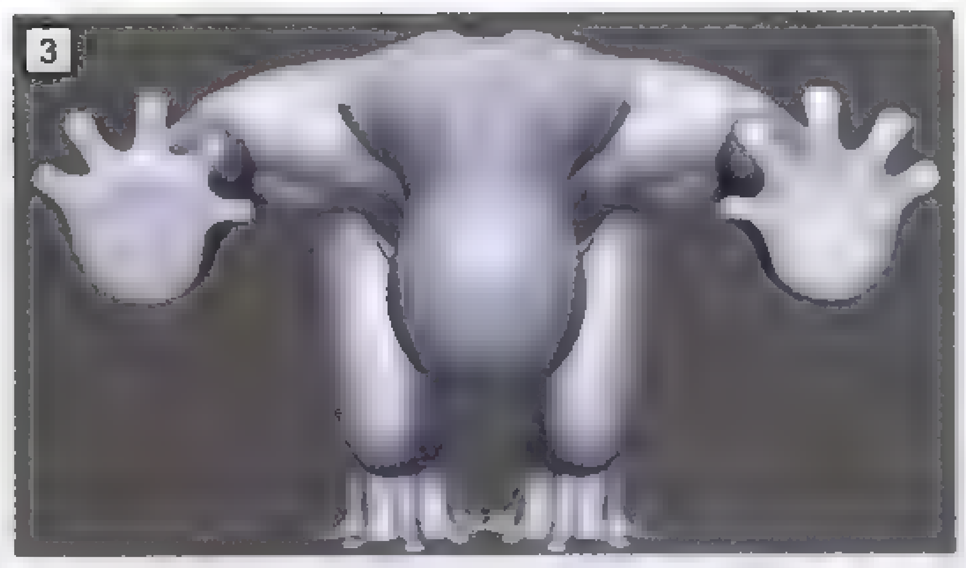
ハイ・ギガース



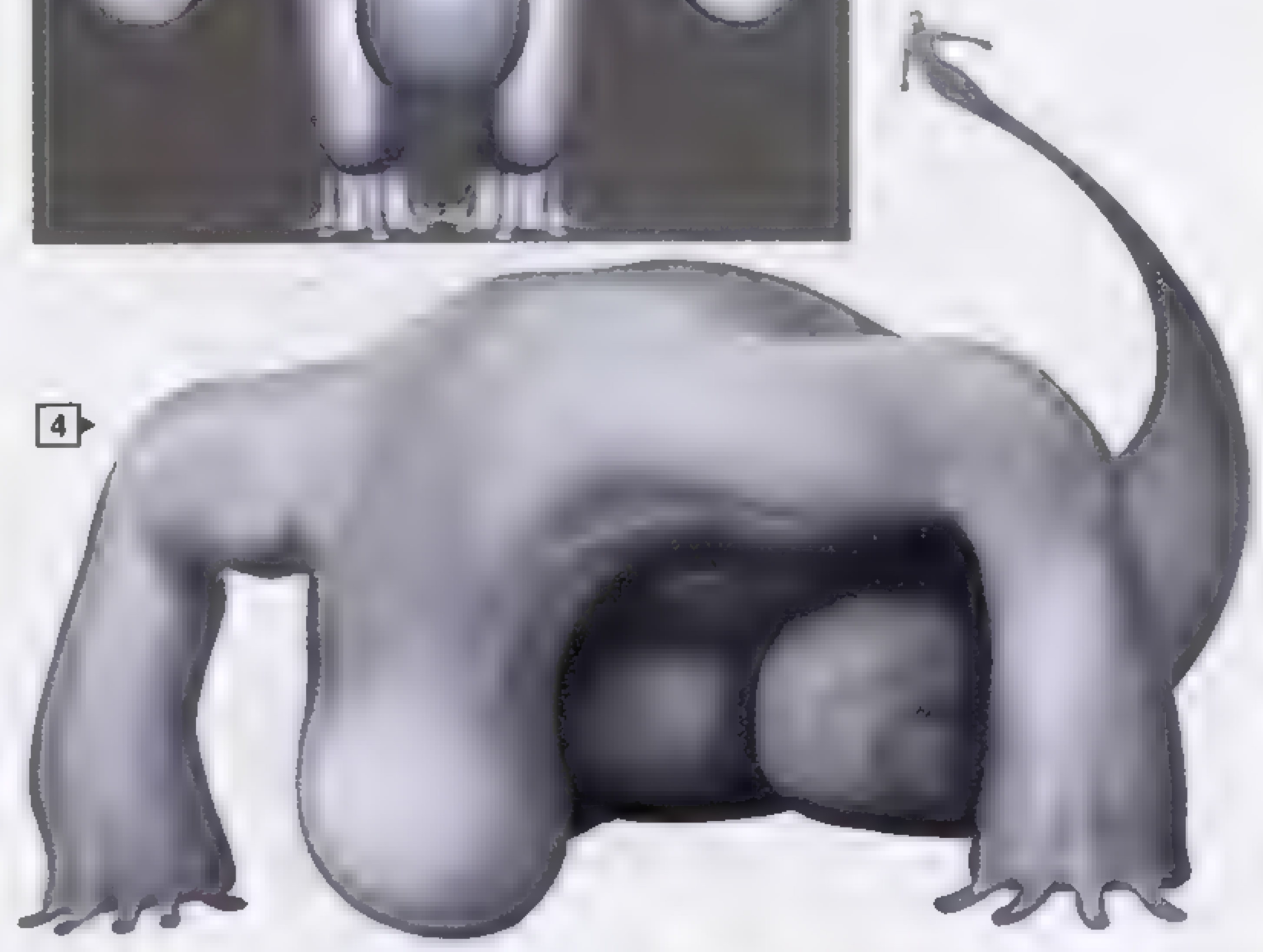
2



ホムンクルス

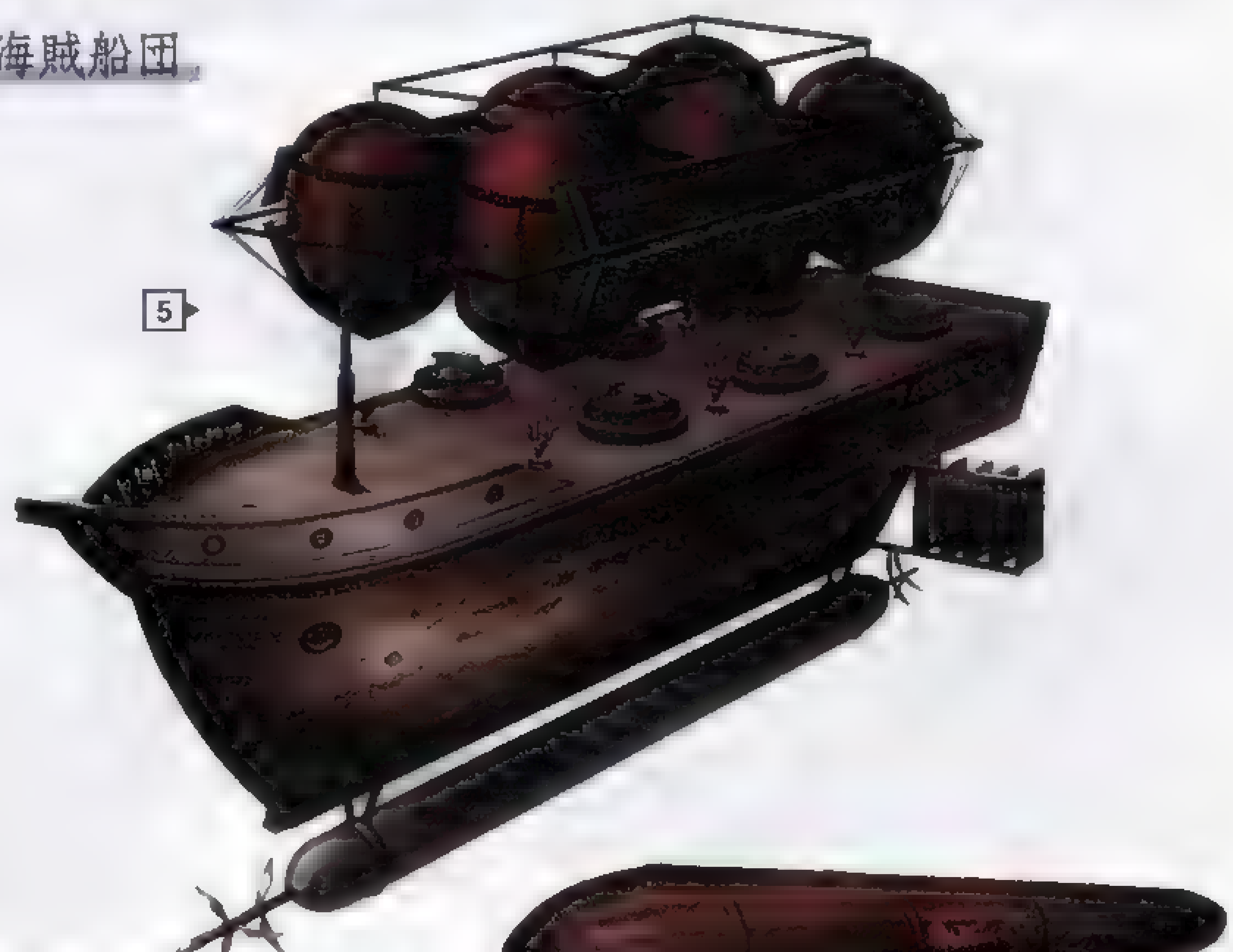


3

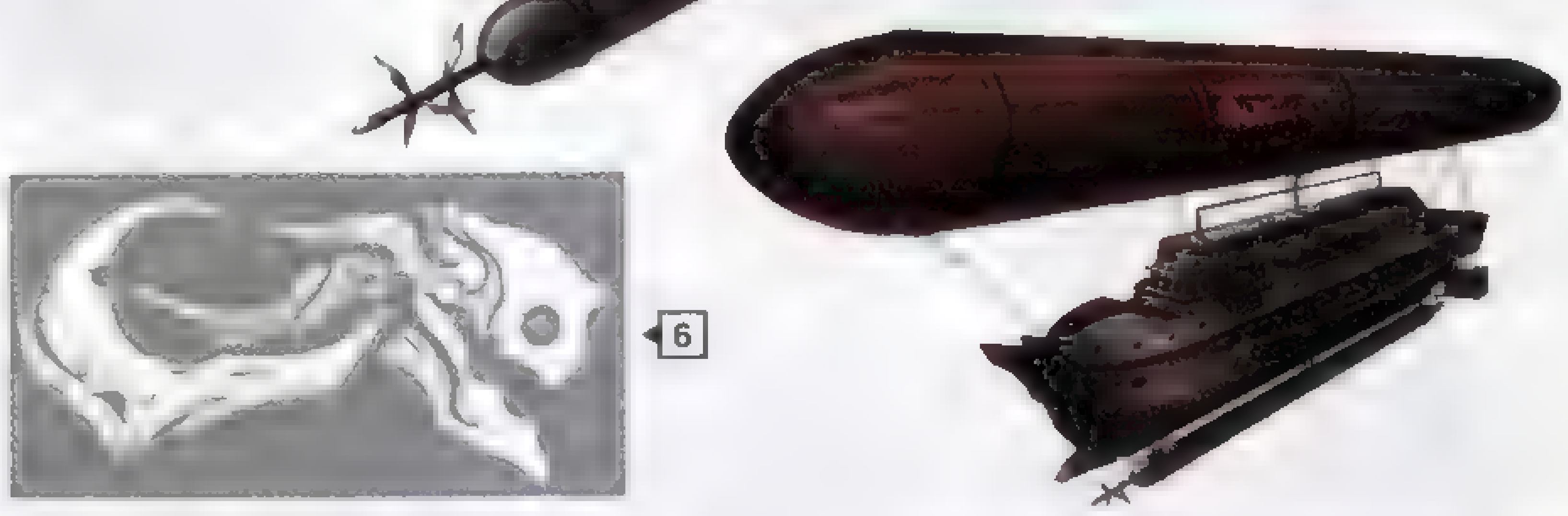


4

空中海賊船団



5



6

美味しそうなカニ



7

1 ワンとワン(弟)が対峙するゼロの偽者。不気味な仮面で顔を隠しているが、それ以外はそっくりなので、後ろ姿では本人と区別できない可能性も。

2 スリイが最高傑作と自負するハイ・ギガース。素材として用いたのは生きた人間である。

3 ホムンクルスを下から見た図。目や鼻、口などはいっさいないが、ゲーム中ではこのホムンクルスを攻撃するたびに、孤児院の子どもたちの悲鳴が聞こえてくることに。

4 教会都市の奥で、トウとセントが戦うホムンクルス。謝罪のために土下座しているようにも見える。

5 ガブリエラに乗ったフォウが戦う、エルフの空中海賊船。気球の形が異なる2種類が存在する。

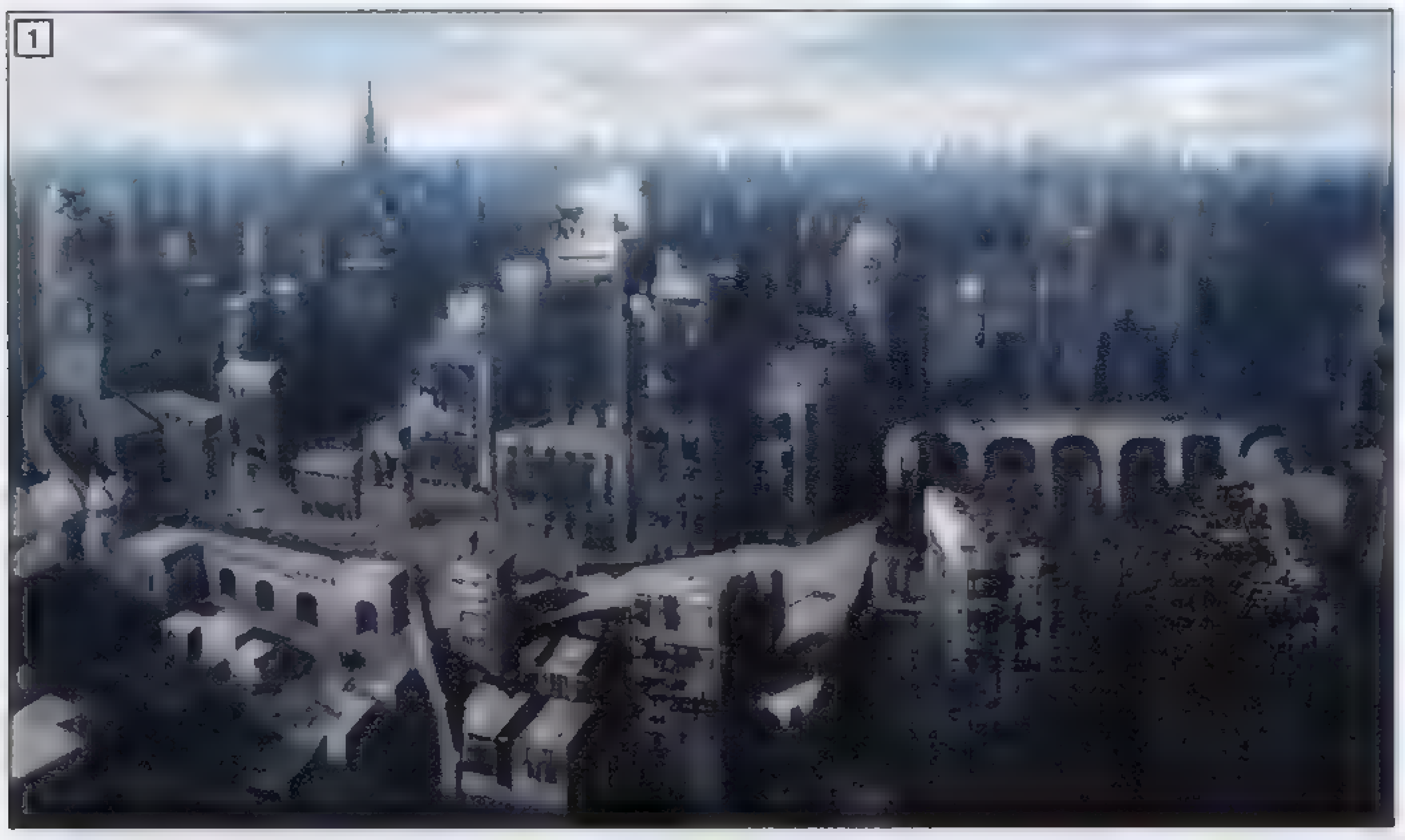
6 海賊のエンブレムも、しっかりデザインされている。

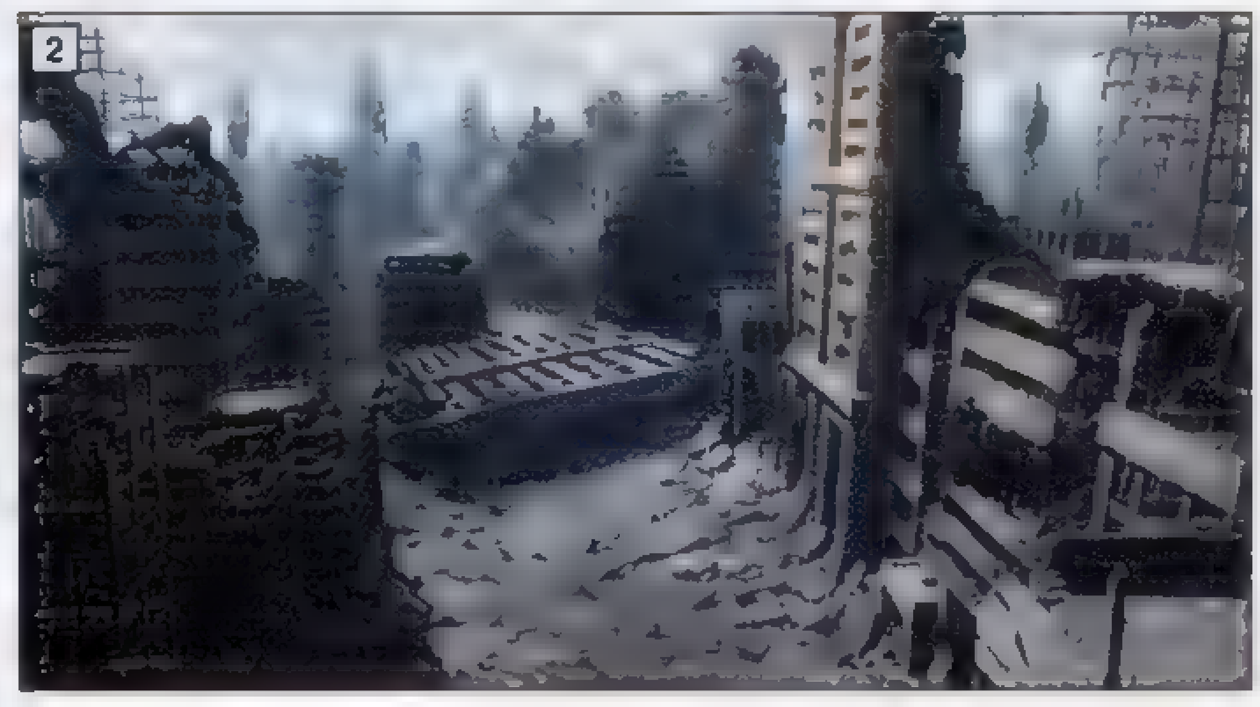
7 ファイブとディトが対峙した美味しそうなカニ。頭上の船と比較すれば、その巨大さがよくわかる。

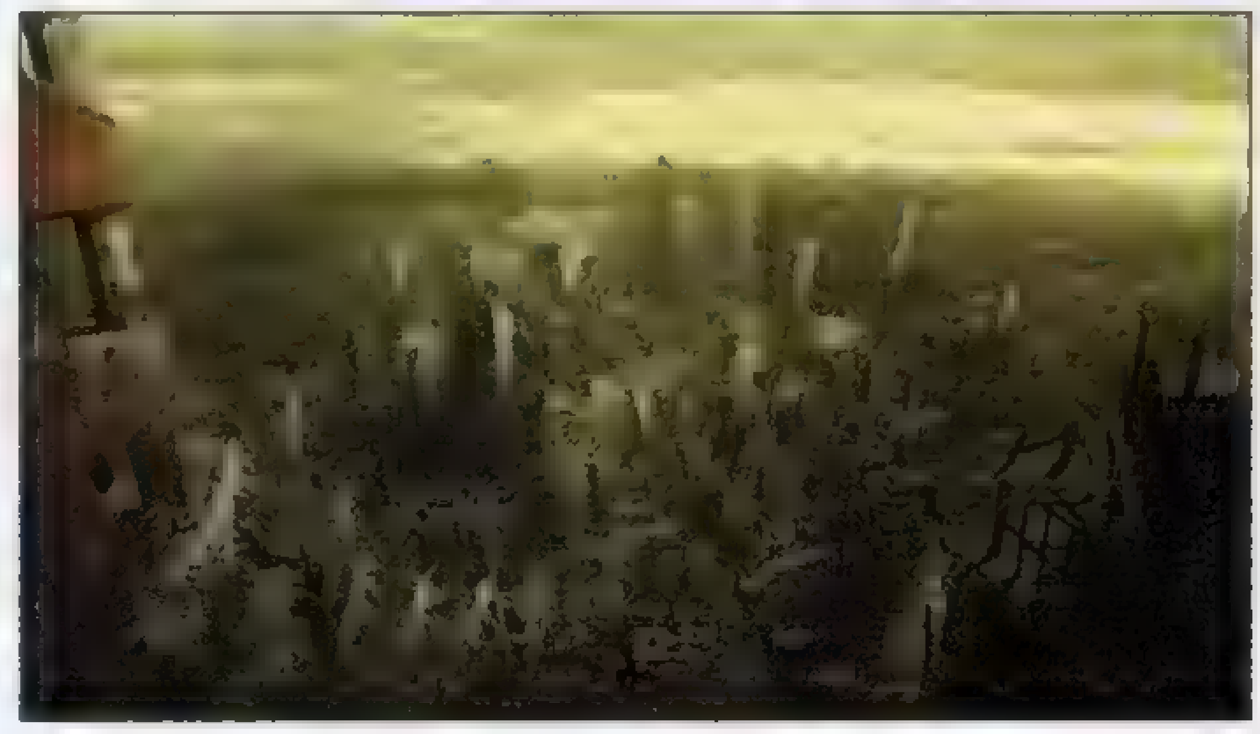
ワールド設定イラスト

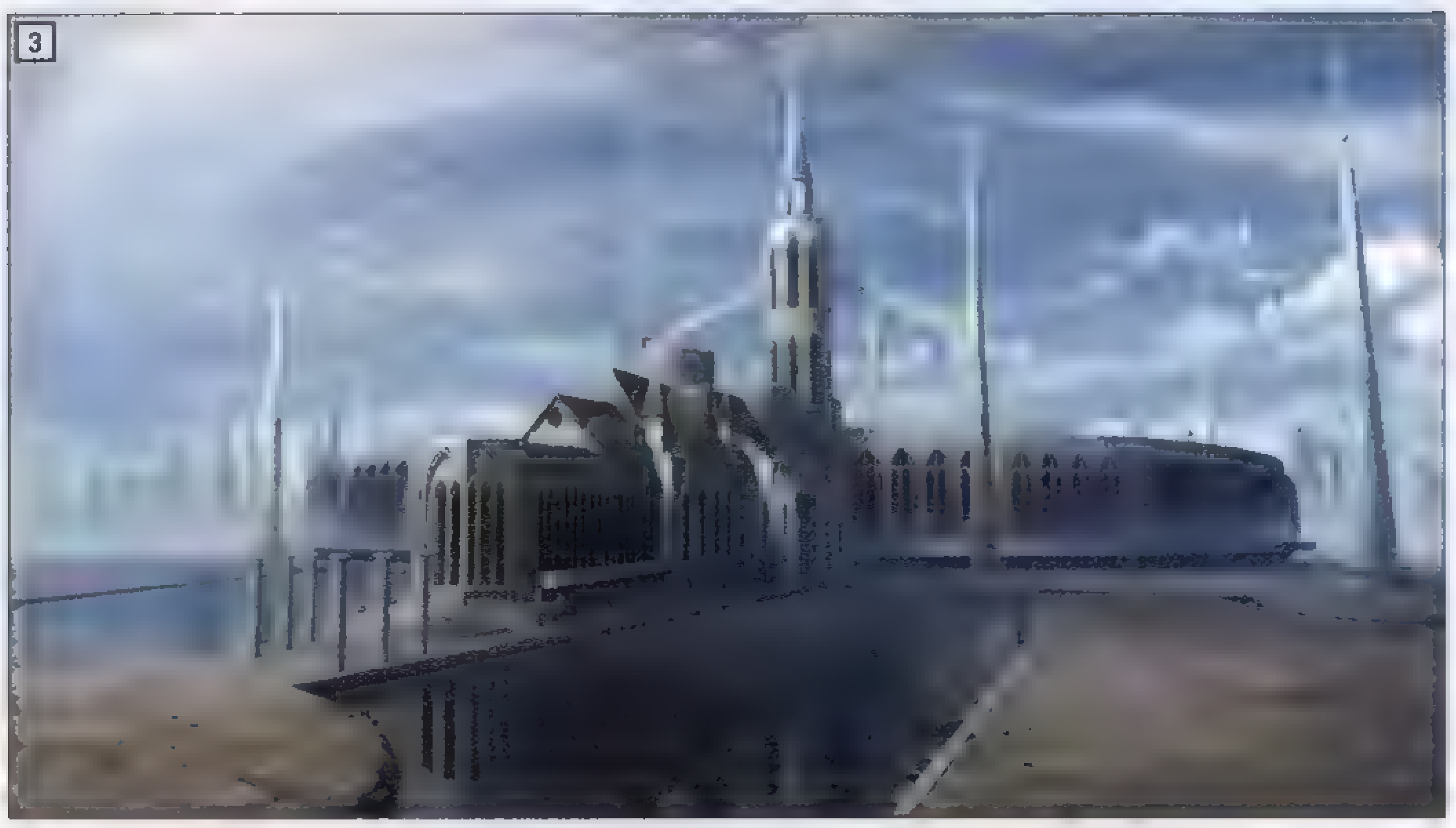
教会都市、海、山、森、砂の国それぞれのイメージボードや設定イラストを掲載。見れば各国の風土や文化の違いが見えてくる。

教会都市

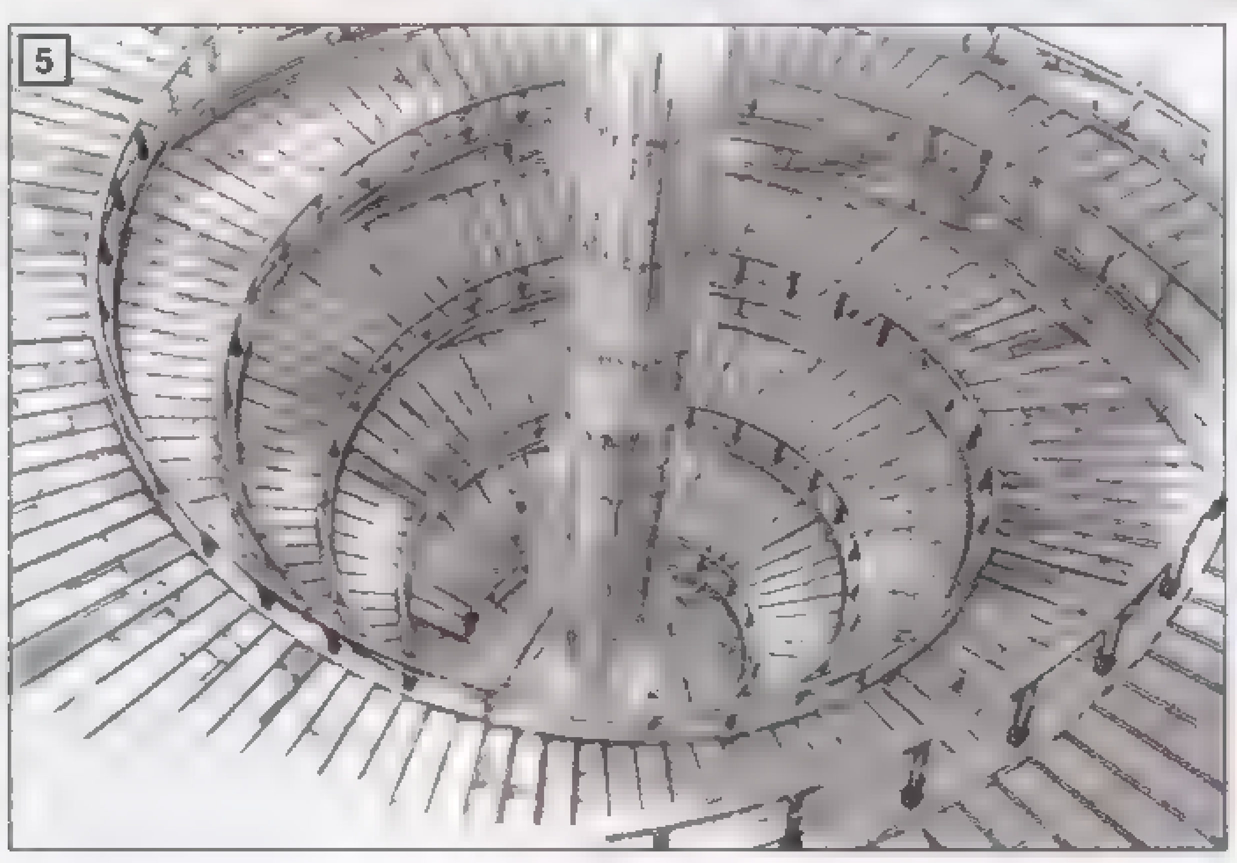


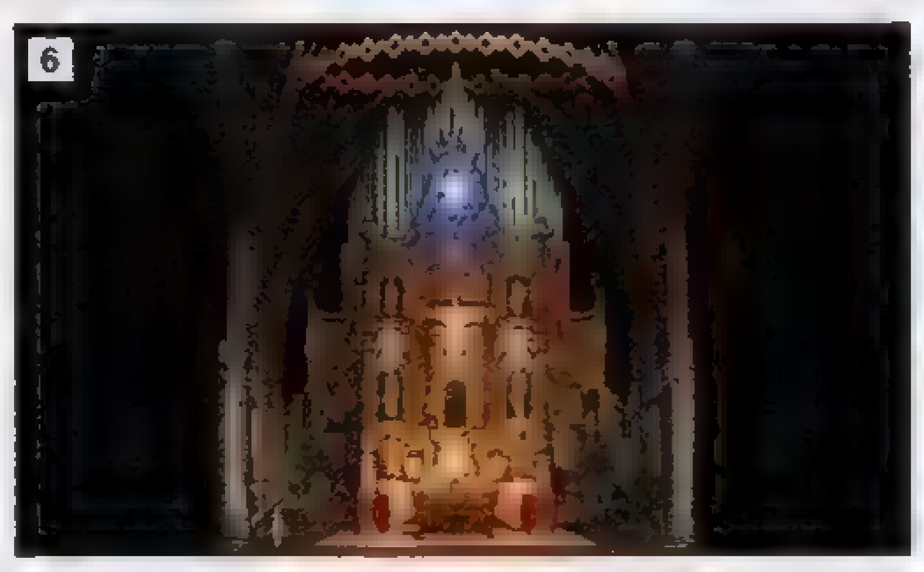


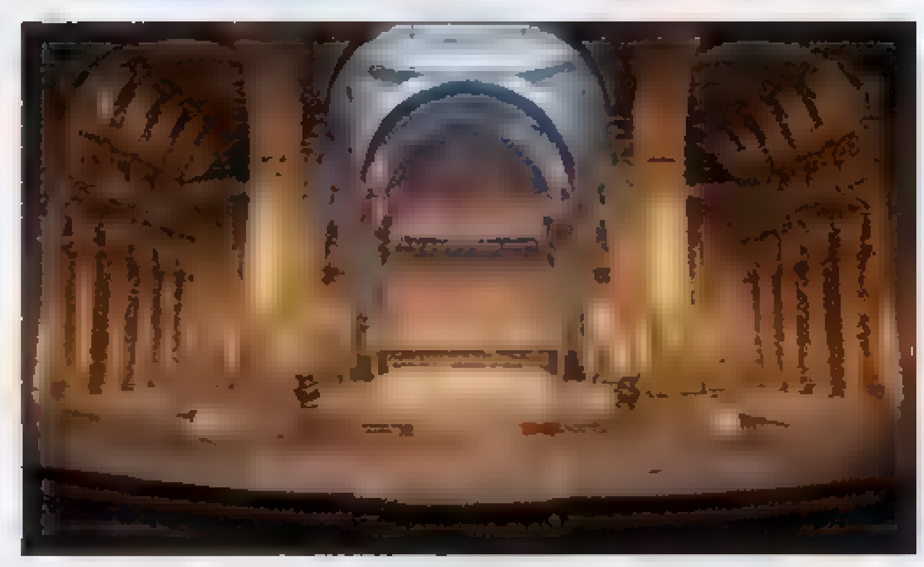


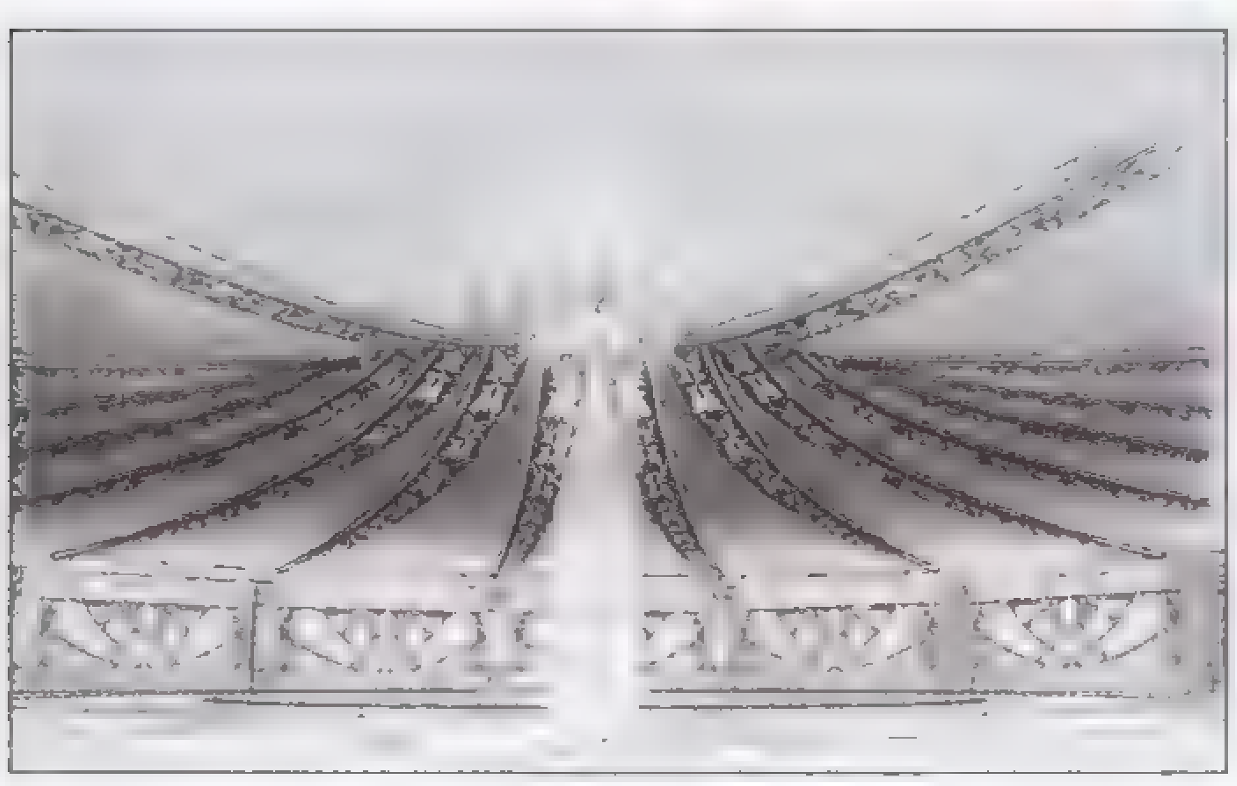


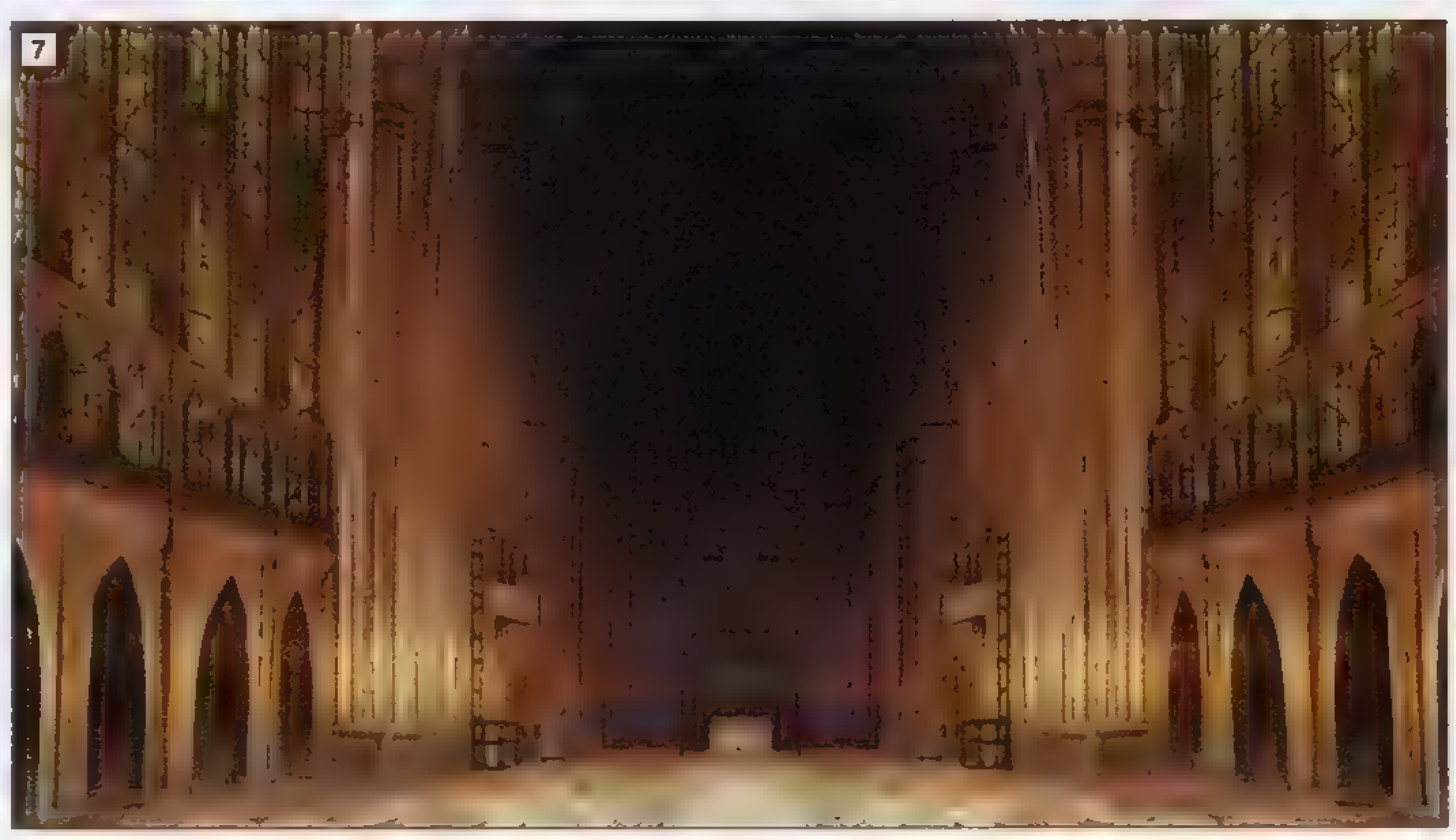












1 大災厄と呼ばれた未曽有の災害後、突如出現した教会都市を空中から俯瞰したイメージボード。他の国々の建造物とは明らかに文化レベルが異なっている。

2 大災厄の影響か、建造物がほぼすべて崩れはてており、廃墟と化している区画も。この時代の建築技術では、これらを元通りにするのは難しいと思われる。

3 教会都市の奥にある聖堂。建物内には、ミハイルが天使と戦闘できるほど広い場所も存在する。

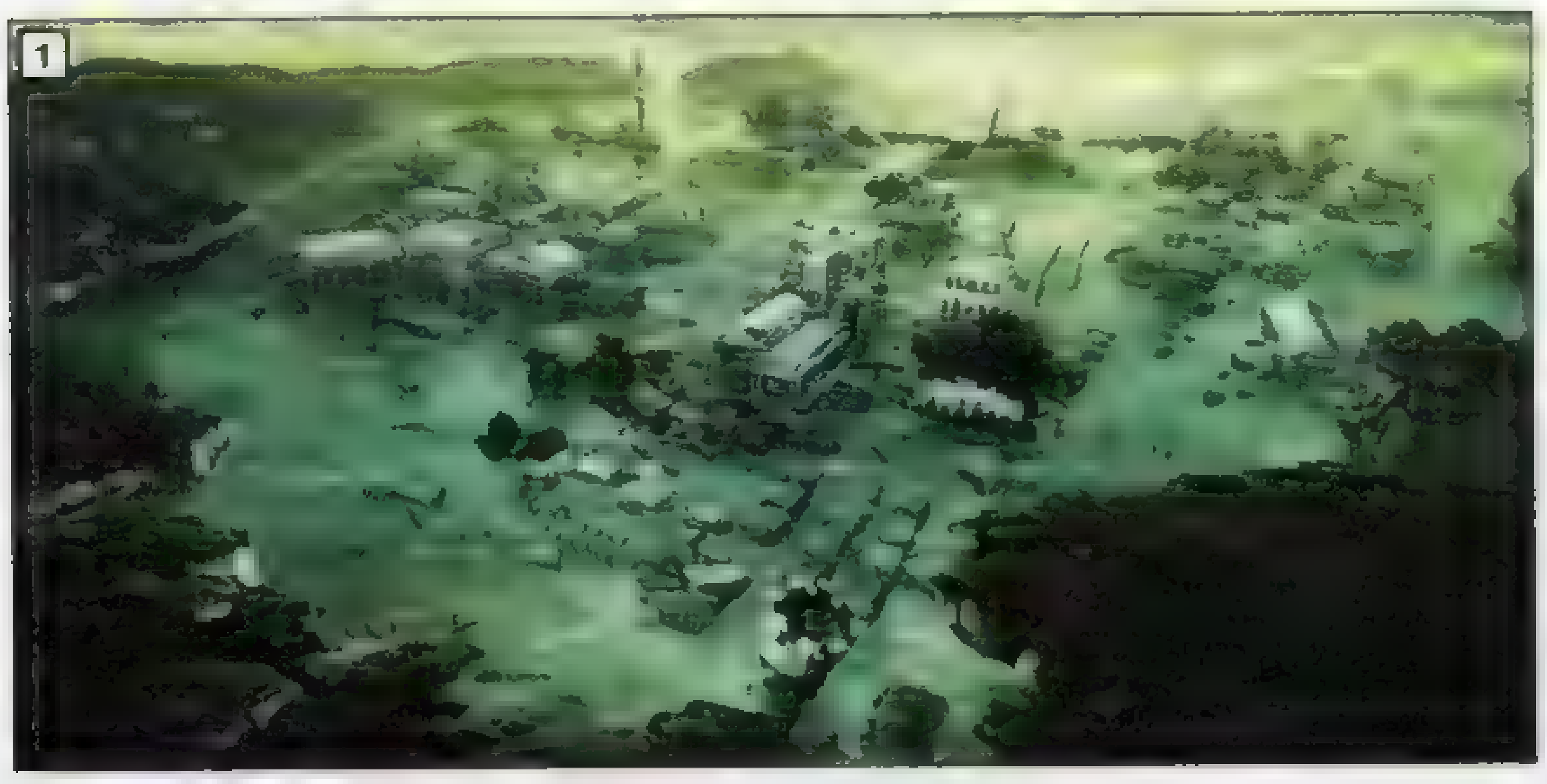
4 聖堂内の通路。壁には顔のようなレリーフが見える。

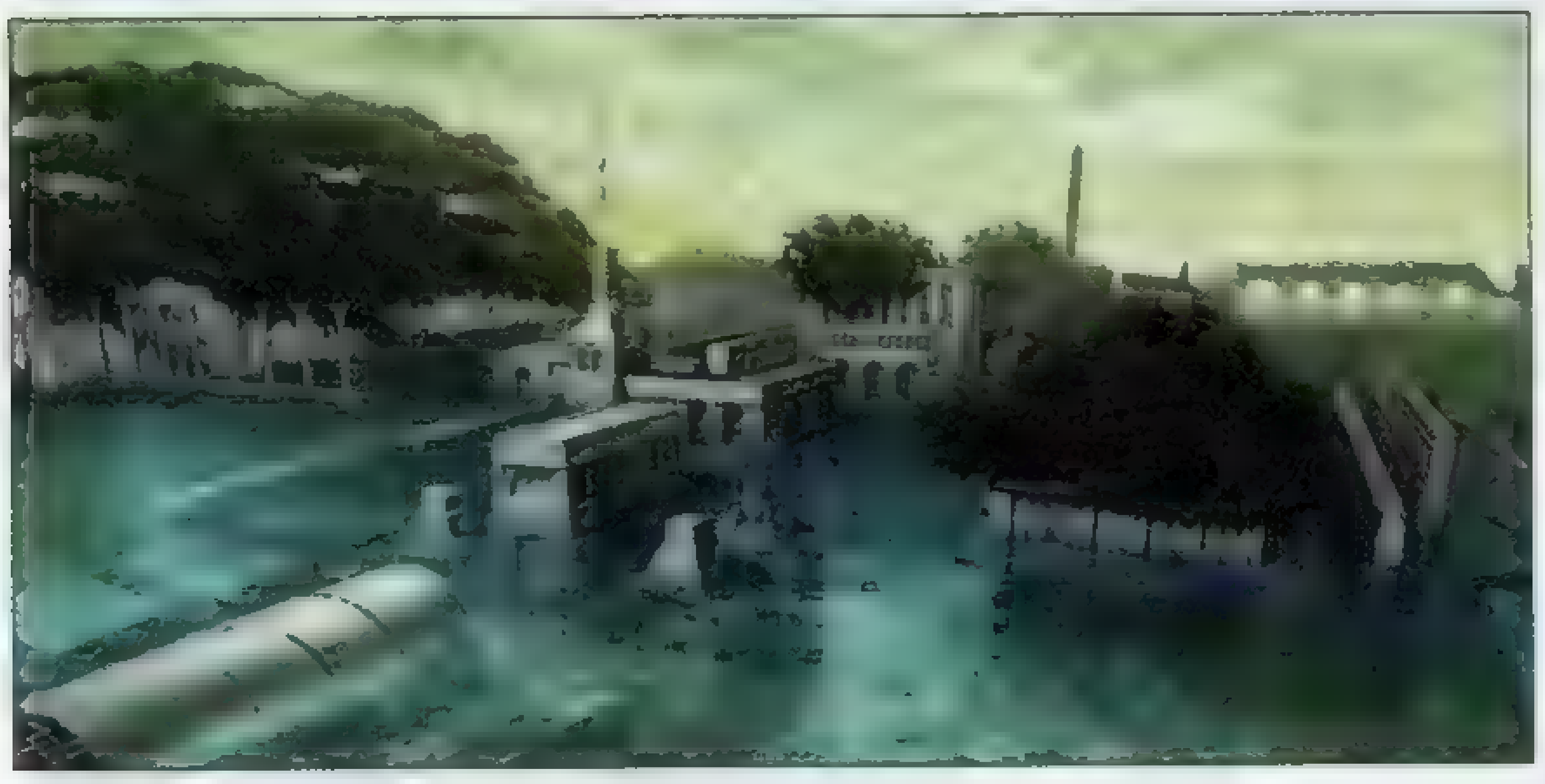
5 大聖堂内にある螺旋階段のラフ。この場所がゲーム中に登場することはなかった。

6 A分岐でワンが書物を読みながらゼロを待っていた聖堂の大広間。天井が驚くほど高いことがわかる。

7 大広間の内装。巨大な柱や窓にはめ込まれたステンドグラスが、荘厳な雰囲気を演出している。

海の国





森の国







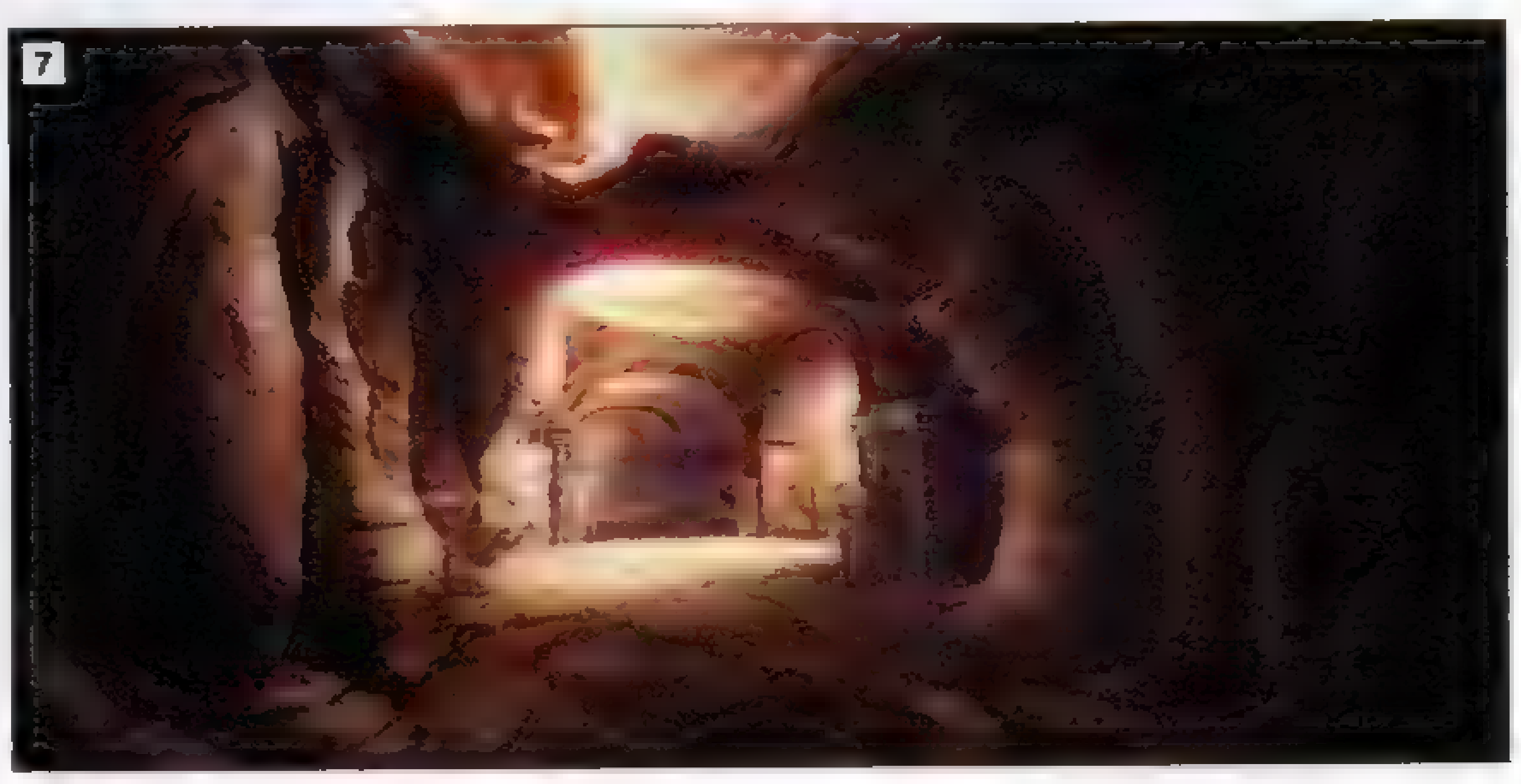
山の国



砂の国







1 ファイブが治める海の国のイメージボード。水に沈んでいるのは、海の神殿だと思われる。

2 フォウが治める山の国のイメージボード。山岳地帯の高所は、雪で一面が埋め尽くされている。自生する針葉樹も数が少なく、過酷な気候であることが想像できる。

3 スリイが治める森の国のイメージボード。巨大な樹木が天に伸び、その枝やツタが密接にからみ合うことで陽光をさえぎっており、不思議な空間が作り出されている。

4 森の神殿の遠景。神殿と呼称してこそいるものの、実際はひときわ巨大な樹木のうろを利用した天然の要塞。

5 砂と埃に埋まりつつある建物。なかば廃墟化している。

6 トウが治める砂の国のイメージボード。奥には人の形をした巨大な像らしきものも見える。

7 砂の国に存在する地下遺跡。地表とはうって変わって、冷ややかで静かな雰囲気が伝わってくる。

キャラクター初期設定ラフ

ここからは、開発初期のアイデアラフを掲載。ゲームには採用されていないアイデアも数多いので、完成版と見比べるのもおもしろい。

ゼロ



1 ゼロのモチーフとなった初期アイデアラフ。右目には"花"がすでに咲いているが、左腕は義手ではない。この時は、まだ彼女が主人公だと確定していなかった。

2 ゼロとしてのアイデアラフ1稿。剣やマント、左腕の義手らしきものなど、方向性はこの段階からすでに明確になっている。ショートカットの髪型が新鮮。

3 アイデアラフ2稿。肩にかけたマントが全身をおおうようになり、両腕が見えなくなっている。

4 アイデアラフ3稿。服装がゆったりとしたものに変更され、完成版にグッと近づいた。"花"を自らむしり取っている姿が、とても印象的だ。

5 "花"の力で肉体が再生するというアイデアは、この時期に生まれたものと思われる。

6 アイデアラフ4稿。より完成版に近づいた。

7 剣をどのようにしてしまうのかも検討されている。

ゼロ



ワン



ワン（弟）



1 ゼロのアイデアラフ4稿の別バージョン。目のみならず、身体のいたるところから"花"が咲いている。
2 アイデアラフ5稿。ほぼ完成版といえるものになり、服装もこれまで以上に緻密に描き込まれている。
3 服装の配色パターンも、複数検討されていたようだ。

4 ワンのアイデアラフ。7より髪型が少しおとなしいが、服装については完成版に近い。
5 ワンのアイデアラフ。どこか機械人形のようにも見える。このアイデアは、アコールに生かされることに？
6 ローブの裾が、まるで意思を持ったかのようにワンを包み込んでいる。これは魔法による効果だろうか。

7 ワンのアイデアラフ。ゼロの初期アイデアラフと服装が似ているため、同時期に出されたものだろう。身体のラインがよく出る、ハイレグな服装のワンは非常に新鮮。
8 ワン（弟）のアイデアラフ。すでに方向性は完成している。

トウ



スリイ



フォウ



ファイブ



9 トウのアイデアラフ。ショートカットやマフラーなど、デザインの大筋はすでに決まっている。ゴスロリ的な袖の服が、完成版との大きな違いだ。

10 こちらもトウのアイデアラフ。膝の上まであるタイツや三つ編みなどで、完成版とはだいぶ印象が異なる。

11 スリイのアイデアラフ。こちらはほぼ完成版に近いもの。

12 初期のアイデアラフ。顔を隠すほどに髪の毛が伸び、右手には巨大な槍を所持している。

13 フォウのアイデアラフ。ツインテールに半ズボンで、両手には、剣としても使える銃器を携帯している。

14 13のアイデアラフに格闘装具を身につけさせたもの。

15 ファイブのアイデアラフ。初期は双剣使いだったようだ。

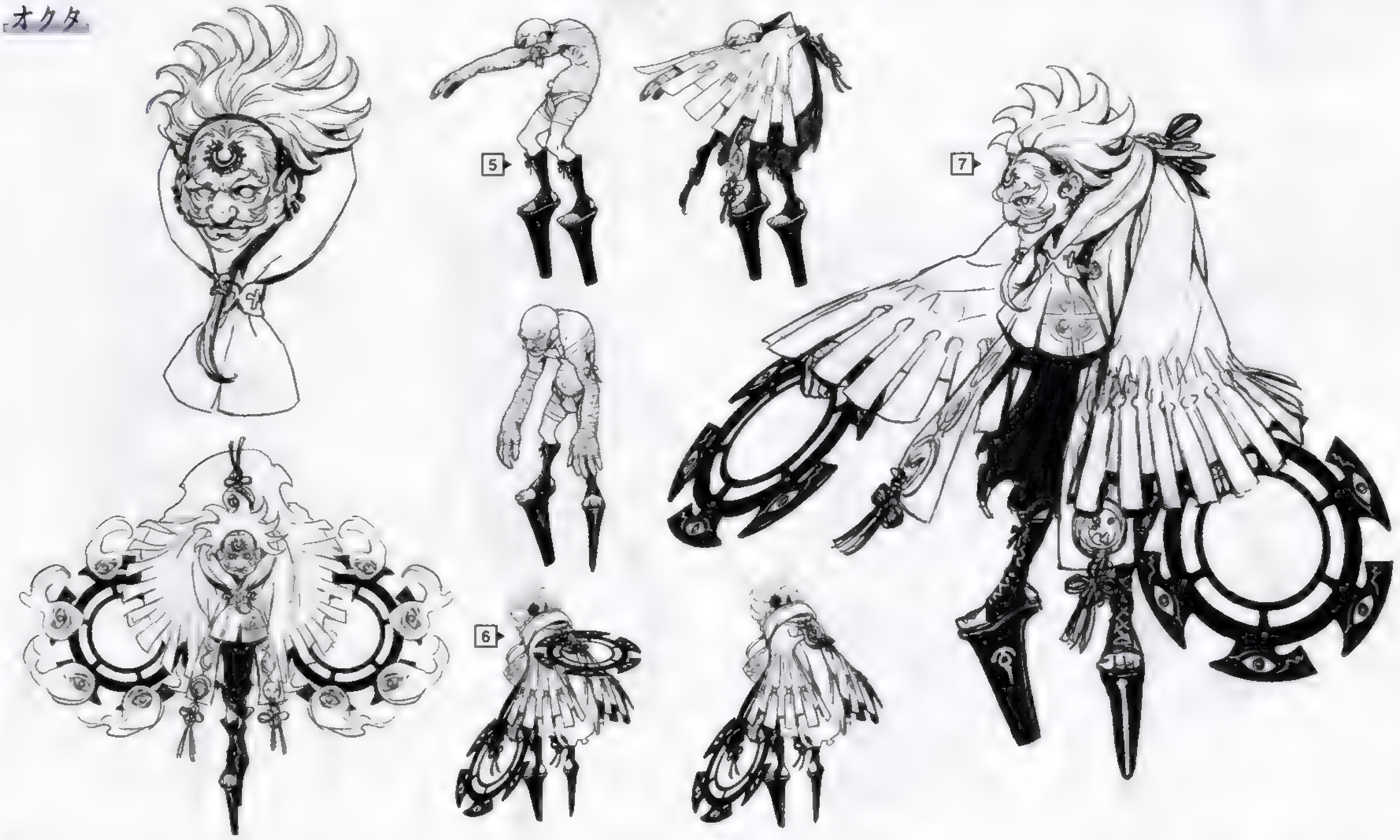
16 ミニスカートを着用したファイブ。表情は完成版に近い。

17 清楚なお嬢様といった雰囲気。ボディラインが丸わかりな服装と、少しだけ見える下着に目を奪われる。

セント



オクタ



1 セントのモチーフとなった初期アイデアラフ。どうやら右腕を失っているようだ。魔法の力で巨大な剣を振るという構想も描かれている。

2 セントのアイデアラフ。先端に鈍器のようなものがついた流星錘を持つ姿が描かれている。

3 武器が双剣になり、顔の表情や髪型もだいぶ完成版に近づいてきた状態。身につけているシャツの前面には、大きな十字架が描かれている。

4 顔や髪型のパターンもいくつか描かれている。

5 服を脱いだ状態。包帯とふんどしに目が行く。髪の毛が描かれていないのは、何か理由があるのだろうか?

6 後ろ姿のラフ。完成版で背負っている、戦輪を固定する器具はまだ存在しないので、だいぶスッキリしている。

7 オクタのアイデアラフ。額には最初から紋章のようなものが浮かんでおり、だいぶ禍々しい雰囲気。

デカート



ディト



OTHER





8 デカートのアイデアラフ。表情や服装はほぼ完成版と変わらないが、戦輪を手にしているのが特徴。

9 こちらは右手に銃らしき武器を装備している。遠距離攻撃が得意なキャラとして構想されていたのかもしれない。

10 ディトのアイデアラフ。表情が完成版よりもあどけないため、受ける印象はだいぶ違う。この顔でゲーム内のような毒舌をはく姿が、なかなか想像できない。

11 かなり初期の、ウタウタイたちの表情パターン。ワンやスリイに関しては、完成版とほぼイメージが変わらない。

12 こちらはアコールのアイデアラフ。下半身がものすごくロボットっぽいせいか、受ける印象は大きく異なる。

13 アコールのラフスケッチ。かなり初期のものと思われる。おちゃめな表情をしている竜の姿も印象的。

14 ミハイルのアイデアラフ。角の形や表情こそ異なるものの、基本的には完成版と変わらない。

OTHER



1 ウタウタイたちのイメージカラーと、使徒との関係性を示す設定イラスト。ゼロとワンにはイメージカラーが2色存在し、どちらを採用するかは決まっていなかった。
2 表情や雰囲気、肩に乗せている赤い竜などから、どことなく『DOD1』の主人公であるカイムを思わせる青年。ゲームには登場していない。
3 兵士たちのアイデアラフ。武器や防具の形がやや異なるものの、完成版と受けるイメージは変わらない。
4 オーガと人間の対比図。こうして見ると、オーガのほうが約2倍ほど大きいことがわかる。
5 魔導師のアイデアラフ。手にしている武器は、セントのアイデアラフにもあったものと同じ。
6 妖精たちのアイデアラフ。こちらは、森の国でゼロにぷちっとつぶされた、妖精の王だろうか?
7 妖精たちは、総じて生意気そうな表情をしている。

イメージイラストラフ

ゲームの宣伝用に描かれたイメージイラストのラフも入手。最初に描かれたゼロとミハイルのイラストは、複数の案が存在している。















1 最初に描かれたゼロとミハイルのイメージイラストのラフ。ゼロやミハイルの表情が、完成版よりあどけない。

2 ミハイルの座る向きが左右反転し、ゼロの足もとにウタウタイの妹たち5人すべてが横たわっているバージョン。ラフの時点で受ける印象がかなり違うので、最後まで描き込まれたらどうなっていたのかが気になる。

3 ほぼ完成版に近いラフ。この段階からゼロがカメラ目線になり、ミハイルは第二形態で描かれている。

4 『ドラッグ オン ドラグーン 10周年記念BOX』用イラストのラフ。すでにほぼ完成しており、背景には東京タワーらしきものが描かれている

5 ウタウタイ姉妹が全員集合したイラストのラフ。ワンの横に、アコールがさりげなく立っているのが印象的。

6 『電撃PlayStation』の表紙を飾ったイラストのラフ。ゼロがダークヒーローのような笑顔を浮かべている。

DOD MANIAX Vol.03

文：松下忠嗣

藤坂公彦が描くイラストの魅力

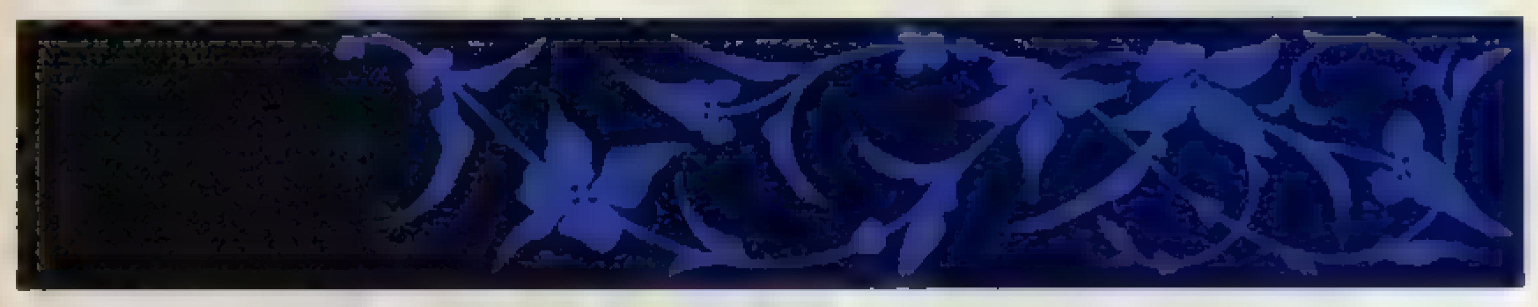
クリエイティブ・ディレクターのヨコオタロウ氏とともに、『ドラッグ オン ドラグーン』の世界観構築に強い影響力を持つ、キャラクターデザイナーの藤坂公彦氏。ここでは、藤坂氏がスケッチブックや色紙に描いてくれたイラストを特別に掲載する。また、スリイ、オクタ、セントの服に描き込まれた服飾デザインもピックアップ。イラスト上ではなかなか見づらい部分にも、藤坂氏の強いこだわりが感じられる。

服飾デザイン：スリイ、オクタ



▲左はスリイのワンピースの胸部分や、オクタのマフラー部分の服飾。右はスリイのワンピースのスカート部分や、オクタのケープ部分の服飾となっている。

服飾デザイン：セント



▲セントがぶらさげている腰巻きらしきものの服飾。

スケッチブックイラスト：ゼロとワン



▲プロデューサーの柴貴正氏との座談会時に、スケッチブックに描き下ろされたイラスト。

『電撃PlayStation Vol.556』読者プレゼント用色紙：ゼロ



▲ゲームの発売直前に特別企画が掲載された『電撃PlayStation Vol.556』で、読者プレゼント用に描かれた。ゼロ役の内田真礼さんのサイン入りとなっている。

似顔絵：ヨコオタロウ氏



▲藤坂氏の盟友でもあるヨコオタロウ氏の似顔絵。右上が10年以上前の姿で、下が現在のものとのこと。正直、ものすごく似ている。

似顔絵：柴貴正氏



▲こちらも、藤坂氏とはつき合いが長い柴貴正氏の似顔絵。絶妙なデフォルメぶりがとても秀逸なイラストだ。



『ドラッグ オン ドラグーン 10周年記念BOX』ノベルプレリュード イラストラフ案

◀ニコニコ生放送にて公開された、『ドラッグ オン ドラグーン 10周年記念BOX』のノベルプレリュード用のイラストラフ案。こちらはあくまでイメージ用として用意されたもので、実際には別のイラストが使用されていた。

極秘

#5：関連文書資料

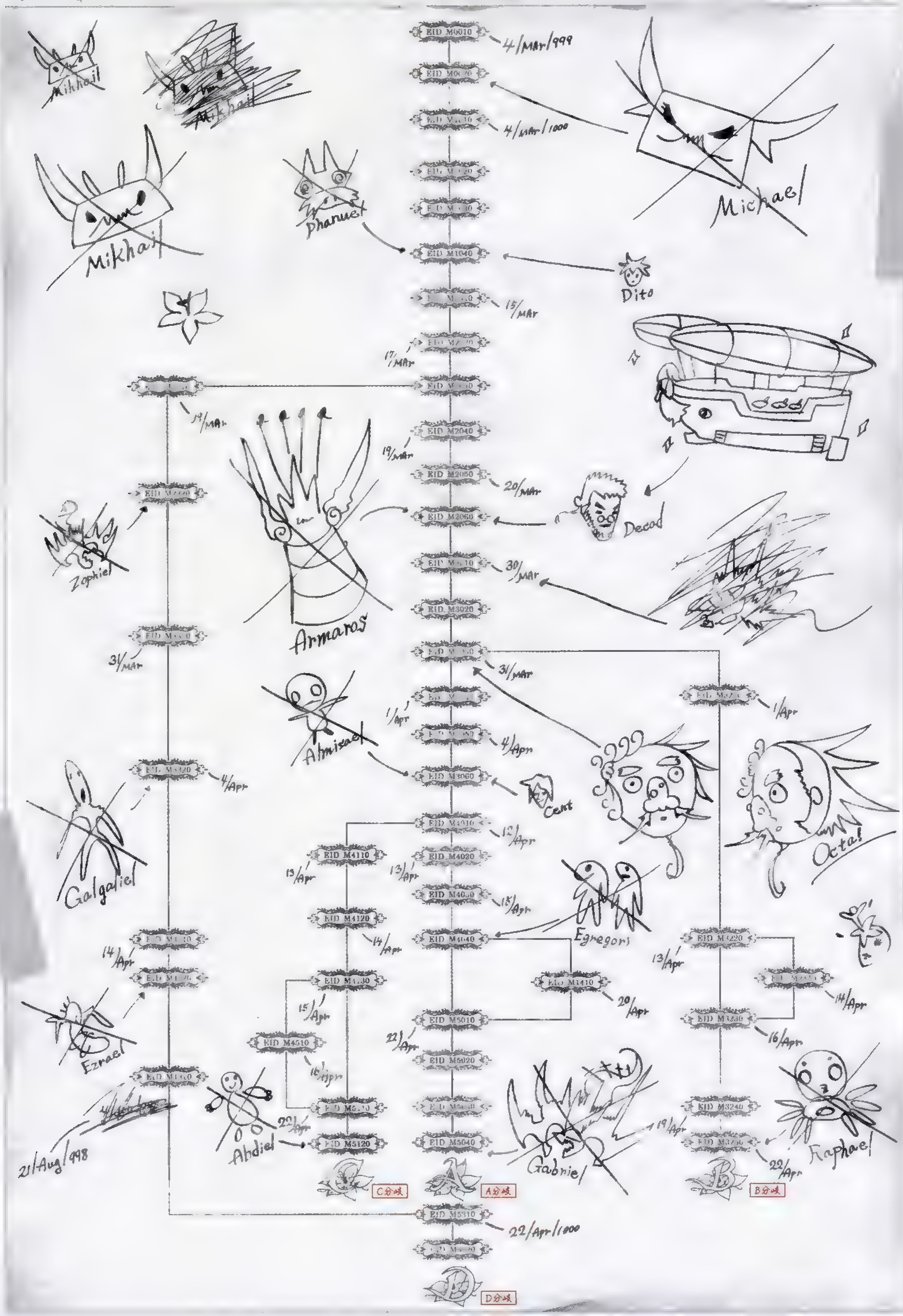
美しきウタウタイたちと、彼女らが生きた西暦1000年の世界について、より深く検証、考察するための資料をここに集める。

4つの分岐現象の時系列

多元世界で展開していく、6人のウタウタイ姉妹による戦い。ここでは、特異点であるゼロを中心に4つに分岐した世界の流れを、フローチャートを使って解説。それぞれの事象が発生した日時についても記録しておく。

●『DOD3』フローチャート

「DOD3」に登場したフローチャート。こちらには、分岐現象の発生箇所も示されている。



調査報告 4つの多元世界それぞれの戦いの軌跡と時系列

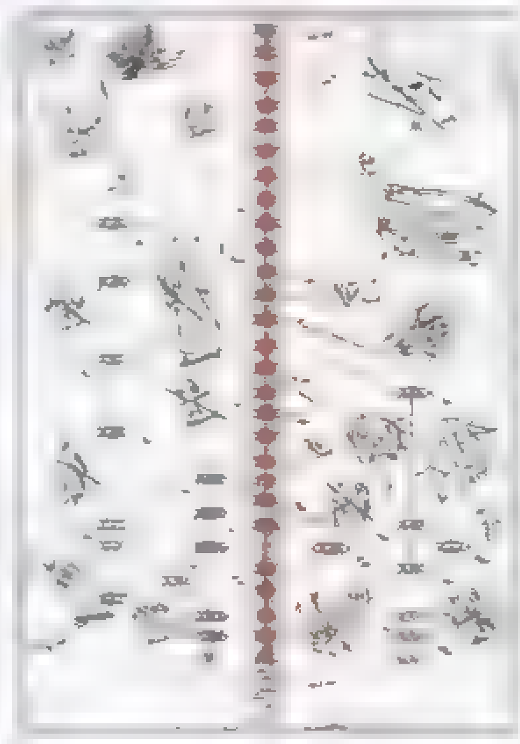
ゼロに寄生した"花"によって引き起こされた、一連の分岐現象。その4つの多元世界それぞれにおける、ウタウタイや使徒たちの行動、またそれによって引き起こされた事象と結末について、フローチャートと年表にして記録する。なお、分岐ごとの出来事については、すべてをID化して明記している。こちらをP.126に掲載したフローチャートと見比べることで、それがどの時点で発生したことなのかを把握可能だ。



●A分岐から他分岐への派生

- EID_M2030 → EID_M2310(D分岐)へ
- EID_M3030 → EID_M3210(B分岐)へ
- EID_M4010 → EID_M4110(C分岐)へ





A分岐 各国を統治するウタウタイたちをゼロが撃破

西暦999年に発生した、ゼロとミカエルの教会都市襲撃から始まるA分岐。前ページのフローチャートを見ればわかる通り、この戦いをEID_M0010と設定。その1年後の戦いについては、起点となる海の国での戦いをEID_M1000番台で表記する。以降、山の国での戦いはEID_M2000番台、森の国での戦いはEID_M3000番台、砂の国での戦いはEID_M4000番台、教会都市での戦いはEID_M5000番台としている。なお、EID_M2020までの流れは、どの分岐も共通だ。

EID_M0010 A分岐零章一節(西暦999年3月4日)	◆ゼロとミカエル、教会都市を強襲 ◆ゼロとミカエル、戦闘中に離ればなれに	5人のウタウタイの妹たちを抹殺するため、ミカエルと共同戦線を張り、教会都市に乗り込むゼロ。兵士の警戒網を蹴散らしながら進む中、広場で巨人剣士・一型に襲われたゼロは、ミカエルと離ればなれになる。
EID_M0020 A分岐零章二節(西暦999年3月4日)	◆ゼロ、ウタウタイの妹たちと交戦 ◆ワン、ガブリエルを召喚 ◆ミカエル、ゼロをかばって死亡	聖堂の前でゼロを迎え撃つ5人のウタウタイの妹たち。戦いは当初、ゼロが優勢だったが、ワンがガブリエルを召喚したことで戦況は一変。自らを犠牲にして、ゼロの窮地をミカエルが救う。ゼロは左腕を失う深手を負い、敗走した。
EID_M1010 A分岐一章一節(西暦1000年3月4日)	◆ゼロ、潜伏先の海の国で傷を回復 ◆ミハイル、泥遊びをしてゼロに怒られて失禁 ◆ゼロ、ウタウタイ抹殺の戦いを再開	海の国で1年の時をかけ、教会都市で受けた傷を回復させたゼロ。そんな彼女と行動をともにするミハイルは、泥遊びをゼロに一喝されて失禁してしまう。その後2人は、ウタウタイを殺す戦いに旅立つ。
EID_M1020 A分岐一章二節(西暦1000年3月4日)	◆ゼロ、アコールの武器屋を発見 ◆ゼロ、海の神殿を発見	ファイブを捜すゼロは、海岸でアコールの武器屋を発見。さらに海岸を進み、ファイブの本拠地である海の神殿が海に沈んでいることにも気づく。神殿への侵入方法を模索するゼロ。そんな彼女の目の前で、突然神殿への道が出現した。
EID_M1030 A分岐一章三節(西暦1000年3月4日)	◆ゼロ、海の神殿に侵入 ◆ゼロとミハイル、海上戦艦を撃破	ファイブの罠と察しつつも、海の神殿へ踏み込むゼロ。遺跡内には大量の兵士が配備されており、海上戦艦からも攻撃を受けることに。ファイブが見当たらないことに業を煮やしたゼロは、ミハイルに乗って海上戦艦を撃破した。
EID_M1040 A分岐一章四節(西暦1000年3月4日)	◆ゼロ、ファイブと交戦 ◆ディト、ファヌエルを召喚 ◆ディト、ファイブを殺してゼロの使徒に	海の神殿の奥へ進んだゼロは、ファイブとその使徒であるディトと対峙。ディトが召喚したファヌエルと戦う。戦闘勝利後、ゼロがファイブに重傷を負わせたところで、ファイブの力から解放されたディトがファイブを殺害した。
EID_M2010 A分岐二章一節(西暦1000年3月15日)	◆ゼロ一行、山の国に到着 ◆ゼロ、深手を負うも"花"の力で身体を再生	ディトが使徒として加わったゼロ一行は、フォウを殺すため山の国に向かう。登山道の途中で、巨大なケルベロスと戦うゼロ。一瞬の油断を突かれ、深手を負うが、"花"のリ・プログラム機能が発動し、傷ついた身体が再生する。
EID_M2020 A分岐二章二節(西暦1000年3月17日)	◆ミハイル、空中から要塞を発見 ◆ゼロ一行、要塞を目指す ◆ゼロ一行、要塞へ続く資源採掘場に侵入	空中から周囲を偵察していたミハイルが、山頂に要塞を発見。フォウがそこにいると推察したゼロは、要塞を攻めることに。要塞付近の駐屯地や資源採掘場で、山の国の兵士から攻撃を受けるゼロ一行だが、返り討ちに成功する。
EID_M2030 A分岐二章三節(西暦1000年3月17日)	◆ゼロ一行、要塞に侵入 ◆ミハイル、要塞にフォウがいないことを察知 ◆ゼロ、要塞を壊滅させる	資源採掘場を抜け、山頂にある要塞に到着したゼロ一行。しかし、戦闘中にミハイルが、要塞内にウタウタイの気配がないことを察知する。その事実に逆上したゼロは、要塞の大口径砲台を破壊したうえで、敵をせん滅した。
EID_M2040 A分岐二章四節(西暦1000年3月19日)	◆ミハイル、ウタウタイの気配を察知 ◆ゼロとディト、雪崩に飲み込まれるも生還 ◆ゼロ一行、ナントカ山の情報を入手	雪に包まれた山岳地帯の方角に、ウタウタイの気配を察知したミハイル。ゼロとディトは、雪崩に巻き込まれたりしながらも山岳地帯を進んでいく。山の奥でナントカ山の情報が書かれた石碑を発見したゼロは、この山を次の目的地に定めた。
EID_M2050 A分岐二章五節(西暦1000年3月20日)	◆ゼロ一行、ナントカ山に到着 ◆ゼロ一行、ナントカ山の要塞に侵入 ◆フォウ、ゼロの接近を知って飛空艇で脱出	ナントカ山に到着したゼロは、その山頂に巨大な要塞を発見。さっそく攻め込んで、フォウの姿を捜す。しかしフォウは、そんなゼロの接近を察知して、すでに飛空艇で要塞から脱出していた。ゼロもミハイルに乗り、すぐにその後を追う。

次のページへ

EID_M2060
A分岐二章六節(西暦1000年3月20日)

- ゼロ一行、フォウと交戦
- デカート、アルマロスを召喚
- ゼロ、フォウを殺してデカートを自らの使徒に
- ミハイル、第二形態に進化

上空でフォウを発見したゼロは、デカートが召喚したアルマロスと戦う。勝利後、ゼロはフォウをだましてその命を奪い、ミハイルも第二形態に進化した。その後ゼロはデカートを使徒に加え、フォウが乗っていた飛空艇も自らのものにする。

EID_M3010
A分岐三章一節(西暦1000年3月30日)

- ゼロ一行、森の国で飛空艇を失う
- ミハイル、ゼロとはぐれる
- ゼロ、妖精を殺す

手に入れた飛空艇で森の国に向かうゼロ。しかし、飛空艇は森の国の兵士の砲撃で破壊されてしまった。森に不時着したゼロ一行は、はぐれたミハイルを捜して奥へ進み、妖精と遭遇。ゼロは口の悪い妖精にいらだち、その命を奪った。

EID_M3020
A分岐三章二節(西暦1000年3月30日)

- ゼロ一行、ミハイルを捜して森の奥へ
- ゼロ一行、ミハイルと再会
- ゼロ、妖精王を殺す

妖精がもらした情報から、森の奥にある妖精の谷を目指すゼロ。谷でミハイルと再会した彼女は、妖精王と会ってスリイの情報を聞き出そうとする。しかし、またもや相手の口の悪さに逆上したゼロは、情報を聞く前に妖精王をも手にかけた。

EID_M3030
A分岐三章三節(西暦1000年3月31日)

- ゼロ一行、森の中をさまよう
- オクタ、自らゼロの使徒となる

ゼロが妖精王を殺したことで、スリイの居場所がわからなくなった一行は、森の中をあてもなくさまよう。そんなゼロ一行の前に、オクタが立ちはだかる。臨戦態勢を取るゼロだが、オクタは自ら武器を捨て、ゼロの使徒になることを宣言した。

EID_M3040
A分岐三章四節(西暦1000年4月1日)

- オクタ、スリイの居場所を明かす
- ゼロ一行、森の神殿を目指す
- ミハイル、森の奥で大便をする

スリイが森の神殿にいると語るオクタ。その言葉を信じ、森の神殿に向けて出発したゼロ一行は、スリイがしかけたトラップを1つずつ突破していく。そしてゼロは、先行して大便をしていたミハイルと合流し、さらなる森の奥を目指す。

EID_M3050
A分岐三章五節(西暦1000年4月4日)

- ゼロ一行、迷いの森に到着
- ミハイル、川に流される
- ゼロ一行、森の神殿を発見

森の神殿につながっているとされる迷いの森に到着したゼロ。濃霧に包まれたこの森をなんとか突破するが、その直後にミハイルが過失から川に落ちて遭難してしまう。ゼロ一行はミハイルがいないまま森を進み、ついに森の神殿を発見した。

EID_M3060
A分岐三章六節(西暦1000年4月4日)

- ゼロ一行、ミハイルと合流してスリイと交戦
- オクタ、アルミサエルを召喚
- ミハイル、スリイを捕食
- セント、ミハイルを誘拐

森の神殿でミハイルと合流したゼロは、スリイと戦う。オクタがスリイに操られてアルミサエルを召喚するものの、ゼロはミハイルとともにこれを撃破。ミハイルはスリイを捕食して倒すが、直後にセントに誘拐されてしまう。

EID_M4010
A分岐四章一節(西暦1000年4月12日)

- ゼロ一行、砂の国に到着
- ゼロ一行、遺跡地帯でミハイルを救出
- セント、ゼロに忠告を残して姿を消す

ゼロはトウの使徒であるセントを追い、砂の国に移動。遺跡地帯で、捕らわれの身となっていたミハイルを救出する。ミハイルを奪われたセントは、ゼロにミハイルが災いをもたらすことを意味深な言葉で忠告し、姿を消した。

EID_M4020
A分岐四章二節(西暦1000年4月13日)

- ゼロ一行、地下遺跡の兵士駐屯所を襲撃
- ゼロ、右腕を切断されるも"花"の力で腕を再生

セントの行方を追って地下遺跡の兵士駐屯地を襲撃するゼロ。その道中、ゼロは敵の攻撃を受けて右腕を切断されるが、腕は"花"の力で無理やり再生した。その後ゼロは、使徒に"花"の影響で自らが痛覚を失ったことを告げる。

EID_M4030
A分岐四章三節(西暦1000年4月15日)

- ゼロ一行、砂の神殿を目指す
- ゼロ一行、道を阻む魔導師を殺す
- ゼロ一行、砂の神殿を発見

兵士の駐屯地を襲い、砂の神殿の情報を入手したゼロ一行。神殿を目指して砂漠を進み、魔法でその進撃を妨害してくる魔導師たちを殺したゼロ一行は、神殿の入口でフレイム・ケンタウロスと対峙。これを撃破して、砂の神殿に侵入する。

EID_M4040
A分岐四章四節(西暦1000年4月15日)

- ゼロ一行、トウとセントと交戦
- セント、エグリゴリを召喚
- ミハイル、第三形態に進化
- ゼロ、トウを殺してセントを自らの使徒に

砂の神殿でトウとセントを発見したゼロ。エグリゴリを召喚したセントに対し、ゼロもミハイルに乗って対抗。第三形態に進化したミハイルの炎に焼かれ、トウは命を落とす。トウを失ったセントは、ゼロの使徒となることを宣言した。

EID_M1410
異説:1(西暦1000年4月20日)

- ゼロ一行、海の国にあった隠れ家に戻る
- ゼロ一行、隠れ家でアコールと遭遇

"花"の情報が残されていないかを探るため、使徒たちとともに海の国の隠れ家に帰還したゼロ。何も収穫がなかった彼女の前にアコールが現れ、状況がかんばしくないことを警告する。ゼロはそんなアコールに、疑いの目を向けた。

EID_M5010
A分岐五章一節(西暦1000年4月22日)

- ゼロとミハイル、上空から教会都市に侵入
- 使徒たちは地上から教会都市に侵入
- ワン、ガブリエルとともにゼロたちを迎撃

使徒に地上での陽動を任せ、上空から教会都市へ侵入するゼロとミハイル。しかし、ワンはガブリエルに乗ってこれを迎撃する。ガブリエルが召喚した大量のワイバーンと戦うミハイル。ゼロは地上に降下し、教会都市の奥を目指す。

EID_M5020
A分岐五章二節(西暦1000年4月22日)

- ゼロ、使徒と合流して地上を進む
- ワンとガブリエル、橋を爆破

使徒とともに教会都市を進むゼロ。ミハイルはそんな彼女たちを上空から援護する。ワンとガブリエルは、ゼロの行く手を阻むために奥へとつながる橋を爆破。これにより、ゼロ一行はミハイルと別行動をとって、回り道をすることに。

EID_M5030
A分岐五章三節(西暦1000年4月22日)

- ゼロ一行、教会の聖堂を目指す
- ゼロ一行、使徒たちを鳥の姿へ戻す

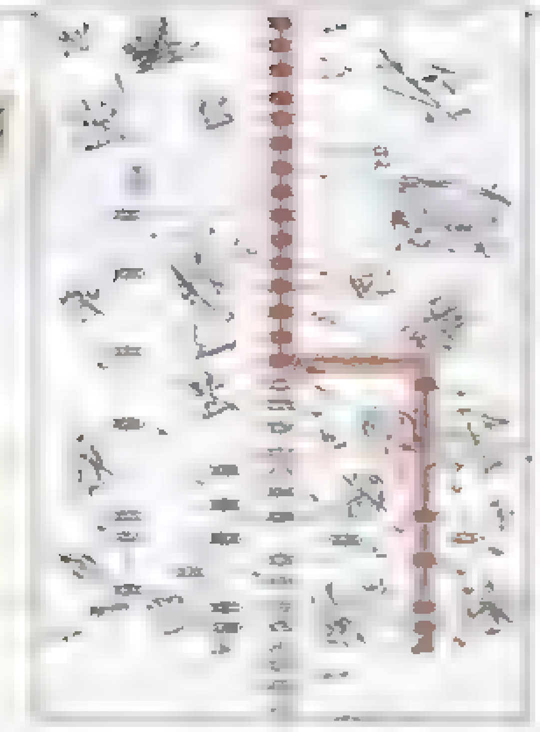
教会都市の警備をくぐり抜け、ワンがいる聖堂を目指すゼロ。聖堂の入口でグレイ・ケルベロスを倒したゼロは、そこで役目を終えた使徒たちを鳥の姿へと戻し、その任務から解き放った。その後ゼロは、ミハイルと聖堂に侵入する。

EID_M5040
A分岐五章四節(西暦1000年4月22日)

- ゼロとミハイル、ワンとガブリエルと交戦
- "最後の願い"を使い、ミハイルが死亡
- ゼロ、ワンとガブリエルを殺す
- ワン(弟)、ゼロを殺す

聖堂にたどりついたゼロとミハイルは、ワンとガブリエルとの戦いに挑む。劣勢の中、ミハイルが"最後の願い"でガブリエルに深手を負わせて死亡。怒ったゼロは、ガブリエルとワンを殺す。しかしその直後、ゼロはワン(弟)に殺される。

B分岐　毒の瘴気が満ちる森で、精神が崩壊したトウと対峙



オクタがゼロ一行に加わるEID_M3030から派生するB分岐。以降、毒の瘴気に侵食されつつある森の国を舞台に展開する戦いを、EID_M3000番台で表記する。こちらの分岐では、セントがトウと出会うことなくゼロ一行に加わっている。また、すでに死亡しているフォウ、ファイブを除くウタウタイの妹たちが、森の国に集結して互いに殺し合うのも大きな特徴だ。

●本分岐の特徴

- トウを知らないはずのセントが、彼女のことを気にかけている
- フォウ、ファイブがすでに死亡している
- 森の国が毒の瘴気に侵食されている

EID_M3210
B分岐一節（西暦1000年4月1日）

- ◆ゼロ一行、森の国を探索
- ◆ミハイル、上空から森を偵察
- ◆ゼロ、森の奥でスリイと遭遇

会ったことがないトウのことを、なぜか気にかけるセント。ゼロは彼をいぶかしみつつも仲間に加え、森の国を進んでいく。そんなゼロの前に、突然姿を現すスリイ。彼女はゼロに、ワンが森の奥にいることを告げた。

EID_M3220
B分岐二節（西暦1000年4月13日）

- ◆ゼロ一行、森の奥を目指す
- ◆ミハイル、念波によるゼロとの交信が困難に
- ◆ゼロ、深手を負うも"花"の力で身体を再生

森の奥を目指して進むゼロ。上空から森を偵察するミハイルは、念波が乱れ、ゼロと交信できないことに不安を抱く。そんな中、敵の襲撃で重傷を負ったゼロだが、駆けつけたミハイルの助力で窮地を脱し、"花"の力で身体を再生した。

EID_M2410
異説：2（西暦1000年4月14日）

- ◆セント、ゼロにでたらめな知識を提供
- ◆ゼロ一行、山の国に到着
- ◆ゼロ、雪山でアコールと遭遇

セントのでたらめな知識により、山の国の雪山で一泊することになったゼロ一行。使徒たちが寝静まった中、ゼロの前に突然アコールが現れる。彼女はゼロとの押し問答の末に、自らが世界を観測する記録者であることを告げた。

EID_M3230
B分岐三節（西暦1000年4月16日）

- ◆ゼロ一行、森に妖精の姿がないことに気づき、生態系が狂い始めていることを察知

森の奥に消えたスリイやワンを捜すゼロは、毒の瘴気が満ちた森を進む。そこでゼロ一行は、道中に妖精の姿が見当たらないこと、巨人剣士やケンタウロスといった強敵が出現したことから、生態系に狂いが生じていることを察知する。

EID_M3240
B分岐四節（西暦1000年4月19日）

- ◆ゼロ一行、ワンとスリイを捜して森を進む
- ◆ゼロ、スリイの石像を破壊
- ◆トウ、スリイを殺す

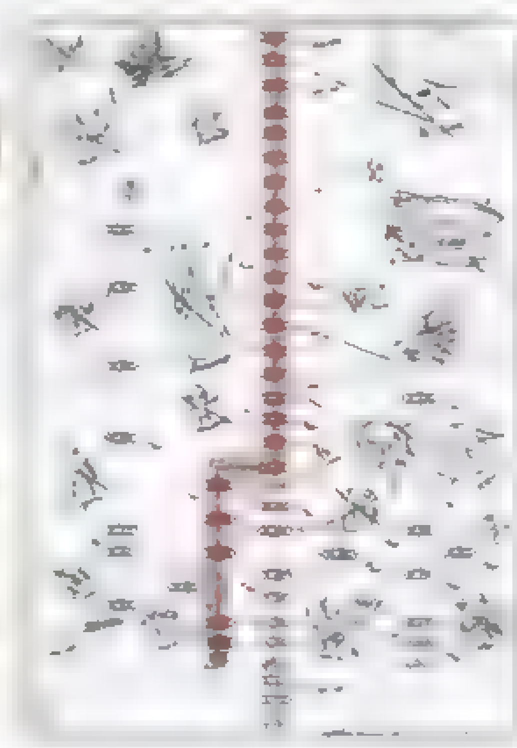
広場でスリイの石像を複数発見したゼロは、これらを破壊することで、先へとつながる道を開く。その後、森の奥で重傷を負ったスリイを発見するゼロ。スリイは森のさらに奥でトウに襲撃されたことを語り、死亡する。

EID_M3250
B分岐五節（西暦1000年4月22日）

- ◆ゼロ、ワンの死体と彼女を殺害したトウを発見
- ◆セント、ゼロから離反してトウと共闘
- ◆トウとセント、ラファエルを召喚して死亡
- ◆ゼロ、ミハイルと"契約"を結ぶ

森の奥でワンの死体と、彼女を殺したトウを発見したゼロ。セントはトウに加勢し、2人でラファエルを召喚して死亡する。ミハイルはラファエルを撃破するものの、そこで力尽きて死亡。ゼロはミハイルと"契約"してその身体を再生する。

C分岐　分岐現象の影響で世界が不安定に



さらわれたミハイルを砂の国で救出したEID_M4010から派生するC分岐。砂の国での戦いをEID_M4100番台で、教会都市での戦いをEID_M5100番台で表記する。こちらの分岐では、セントがトウとたもとを分かっており、ゼロに加勢。また、トウと接触したのちにミハイルに異変が発生。第三形態まで進化していた肉体が、第一形態まで退化するなどの異変が起こる。

●本分岐の特徴

- セントがトウとたもとを分かっている
- フォウ、ファイブがすでに死亡している
- ミハイルが衰弱している

EID_M4110
C分岐一節（西暦1000年4月13日）

- ◆ゼロ一行、砂の国を探索
- ◆ゼロ一行、砂漠で地下遺跡を発見
- ◆ミハイル、肉体が衰弱。地下遺跡の入口で第一形態まで退化

ウタウタイの姿を追って、砂の国を探索するゼロ。そんな彼女にミハイルは、肉体の不調を訴える。ミハイルを心配しつつも、砂漠地帯を進むゼロ一行は、地下遺跡を発見。その時、ミハイルが突然苦しみ出し、第一形態へと退化してしまう。

EID_M4120
C分岐二節（西暦1000年4月14日）

- ◆オクタ、ミハイルの退化について推察
- ◆ゼロ一行、地下遺跡を探索

ミハイルが退化した理由を、ウタウタイの呪いと推察するオクタ。ゼロは元凶と思われるトウを殺すため、地下遺跡を探索する。結局、地下遺跡にトウの姿はないものの、ゼロは敵の兵士から、トウが教会都市にいるとの情報を得る。

EID_M4130
C分岐三節（西暦1000年4月15日）

- ◆ミハイル、ゼロの言いつけで上空へ退避
- ◆アコール、世界にイレギュラーが発生していることを確認
- ◆ゼロ一行、教会都市に到着

ミハイルを上空へ退避させ、教会都市へとつながる砂漠の遺跡へ攻め込んだゼロは、遺跡を守る兵士たちを撃破していく。そんなゼロを遠くから見守るアコールは、世界に数々のイレギュラーが発生していることを確認する。

EID_M4510
異説：3（西暦1000年4月16日）

- ◆ゼロとミハイル、魔力を発する塔を破壊
- ◆ゼロ、ミハイルにミカエルとの思い出を話す

教会都市へ進む前に、ゼロはミハイルとともに砂の国に存在する敵軍の塔を次々と制圧していく。その道中、ゼロはミハイルに、かつての相棒であったミカエルが美食家であったことなど、さまざまな思い出を伝える。

EID_M5110
C分岐四節（西暦1000年4月22日）

- ◆ゼロ一行、教会都市でトウと交戦
- ◆トウ、使徒4人を巻き込んで自爆

教会都市の奥にある、骸骨で飾られた聖堂を目指すゼロ。その道のりの途中で、トウがゼロの前に立ちはだかった。使徒たちに追い詰められたトウは、"花"の力を解放し、自爆を決行。4人の使徒はその爆発に巻き込まれ、全員が死亡した。

EID_M5120
C分岐五節（西暦1000年4月22日）

- ◆ゼロとミハイル、骸骨で飾られた聖堂に侵入
- ◆ワン、アブディエルとガブリエルを召喚
- ◆ミハイルとガブリエルが相討ちで死亡
- ◆ゼロ、ワンを殺すものの精神が崩壊

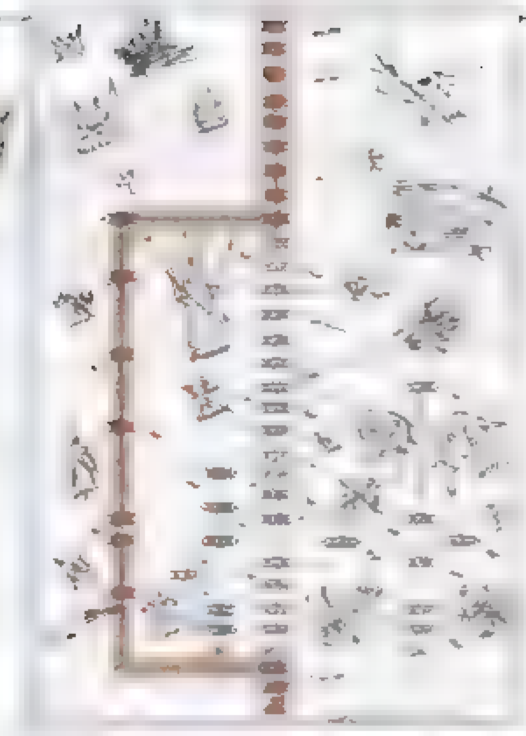
骸骨で飾られた聖堂で対峙するゼロとワン。ワンは、アブディエルとガブリエルを召喚する。アブディエルを撃破し、ガブリエルと相討ちになって力尽きるミハイル。ワンを殺したゼロは、ミハイルを失ったことに絶望し、精神が崩壊する。

D分岐 すべての因縁に決着がつき、"花"が消滅

ゼロやミハイルが、山の国の要塞を攻めたEID_M2030から派生するD分岐。ここでは山の国での戦いをEID_M2300番台で、森の国での戦いをEID_M3300番台で、砂の国での戦いをEID_M4300番台で、教会都市での戦いをEID_M5300番台で表記する。なお、ワンとの最終決戦の直前に語られる西暦998年の戦いについては、EID_M1310として表記している。

●本分岐の特徴

- トウがすでに死亡している
- "花"の力が増大しており、ウタウタイの妹たちが単身で天使を召喚する
- ウタウタイたちが全滅する



EID_M2310	D分岐一節（西暦1000年3月19日）	◆ゼロ一行、山の国を探索 ◆ゼロ一行、フォウを捜して湖畔要塞を目指す	フォウを殺すため、山の国で彼女の居場所の情報を集めるゼロ。山道で、精神に異常をきたした兵士たちに襲われたゼロは、フォウが湖畔要塞にいるとの情報を入手。使徒たちとともに湖畔要塞を目指す。
EID_M2320	D分岐二節（西暦1000年3月19日）	◆ゼロ一行、湖畔要塞でフォウと交戦 ◆フォウ、ゾフィエルを召喚 ◆ミハイル、フォウを捕食して第三形態へ進化	ゼロが湖畔要塞に到着した時、フォウはすでに"花"に支配されていた。単身でゾフィエルを召喚するフォウ。ゼロはミハイルとともにこれを倒す。ミハイルは、精神が崩壊しかかっているフォウを捕食し、一気に第三形態へと進化。
EID_M3310	D分岐三節（西暦1000年3月31日）	◆ゼロ一行、森の国に到着 ◆アコール、ゼロ一行と接触。竜と"花"の関係を説明	残るウタウタイの妹たちの情報を集めるため、ゼロは森の国を訪れる。そんな彼女の前にアコールが姿を現し、ミハイルや使徒たちに竜と"花"の関係を説明。その後、ゼロ一行はアンデッドが出現するようになった森へと進む。
EID_M3320	D分岐四節（西暦1000年4月4日）	◆ゼロ、ゾンビ化したファイブと交戦 ◆ディト、ゼロから離反してファイブと共闘 ◆ファイブがガルガリエルを、ディトがファヌエルを、セントがエグリゴリを召喚 ◆ゼロ、ファイブを殺す。セントとディト、鳥の姿に	ゾンビと化したファイブと戦うゼロ。ディトはファイブに加勢し、ファイブがガルガリエルを、ディトがファヌエルを召喚する。セントもエグリゴリを召喚し、ディトに対抗。ゼロがファイブを殺した後、セントとディトは鳥の姿に戻った。
EID_M4310	D分岐五節（西暦1000年4月14日）	◆ゼロ一行、砂の国に到着 ◆ゼロ、夜の生活を採点 ◆ミハイル、上空にウタウタイの気配を察知	スリイを捜して砂の国へとやってきたゼロは、重苦しい空気を払拭するため、キャンプでオクタとデカートとの夜の生活について採点する。その後、ゼロに上空からの偵察を言い渡されたミハイルは、空でウタウタイの気配を察知した。
EID_M4320	D分岐六節（西暦1000年4月14日）	◆ゼロ、上空でスリイと交戦 ◆スリイ、イズライールを召喚 ◆デカート、アルマロスを召喚 ◆ゼロ、スリイを殺す。デカート、鳥の姿に	砂の国の上空で、イズライールを召喚したスリイと対峙するゼロとミハイル。劣勢の中、オクタの力を借りて上空へ飛んできたデカートがアルマロスを召喚。その隙を突き、ゼロはスリイを撃破する。その後、デカートは鳥の姿に戻った。
EID_M1310	D分岐七節（西暦998年8月21日）	◆ゼロ、ミハイルとオクタに1年前の事件を説明。"花"とウタウタイの秘密を明かす	最後の決戦を前に、ゼロはミハイルとオクタに"花"が自らの身体に寄生した1年前の事件について説明。回想を通じて、ミカエルとの出会いや行動をともにした理由、アコールがゼロに話した"花"を消滅させる方法などを伝える。
EID_M5310	D分岐八節（西暦1000年4月22日）	◆ゼロ一行、教会都市でワンと交戦 ◆ミハイル、ガブリエルを殺す ◆オクタ、アルミサエルを召喚。鳥の姿に戻る ◆ゼロ、ワンを殺す	教会都市でワンと最後の対決に挑むゼロ。ミハイルがガブリエルを倒し、オクタはアルミサエルを召喚してワンを拘束し、鳥の姿に戻る。彼らの助力を得てなお苦戦するゼロだが、アコールの加勢によって形成は逆転。ワンを殺すことに成功した。
EID_M5320	D分岐最終節（西暦1000年4月22日）	◆ゼロ、"花"の力を解放 ◆ミハイル、ゼロの"花"を破壊し、消滅させる ◆ウタウタイの姉妹が全員死亡	ウタウタイの妹たちを全滅させたゼロは、ミハイルに自らの身体に寄生する"花"を消滅させるよう頼み、"花"の力を解放した。ミハイルは"花"の攻撃を耐え抜き、約束通り"花"を破壊。これにより、世界は"花"の脅威から救われた。

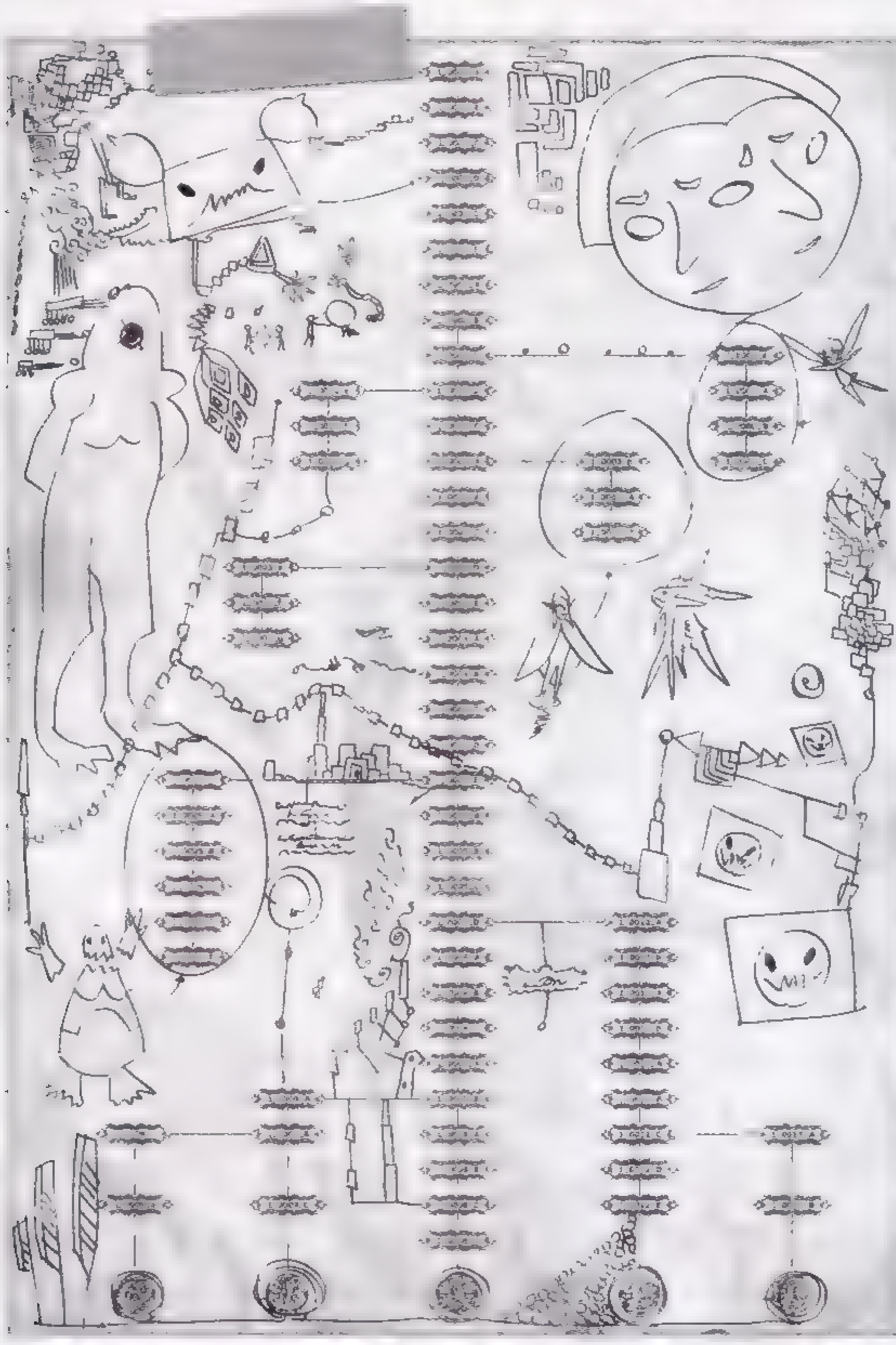
●「DOD3」年表

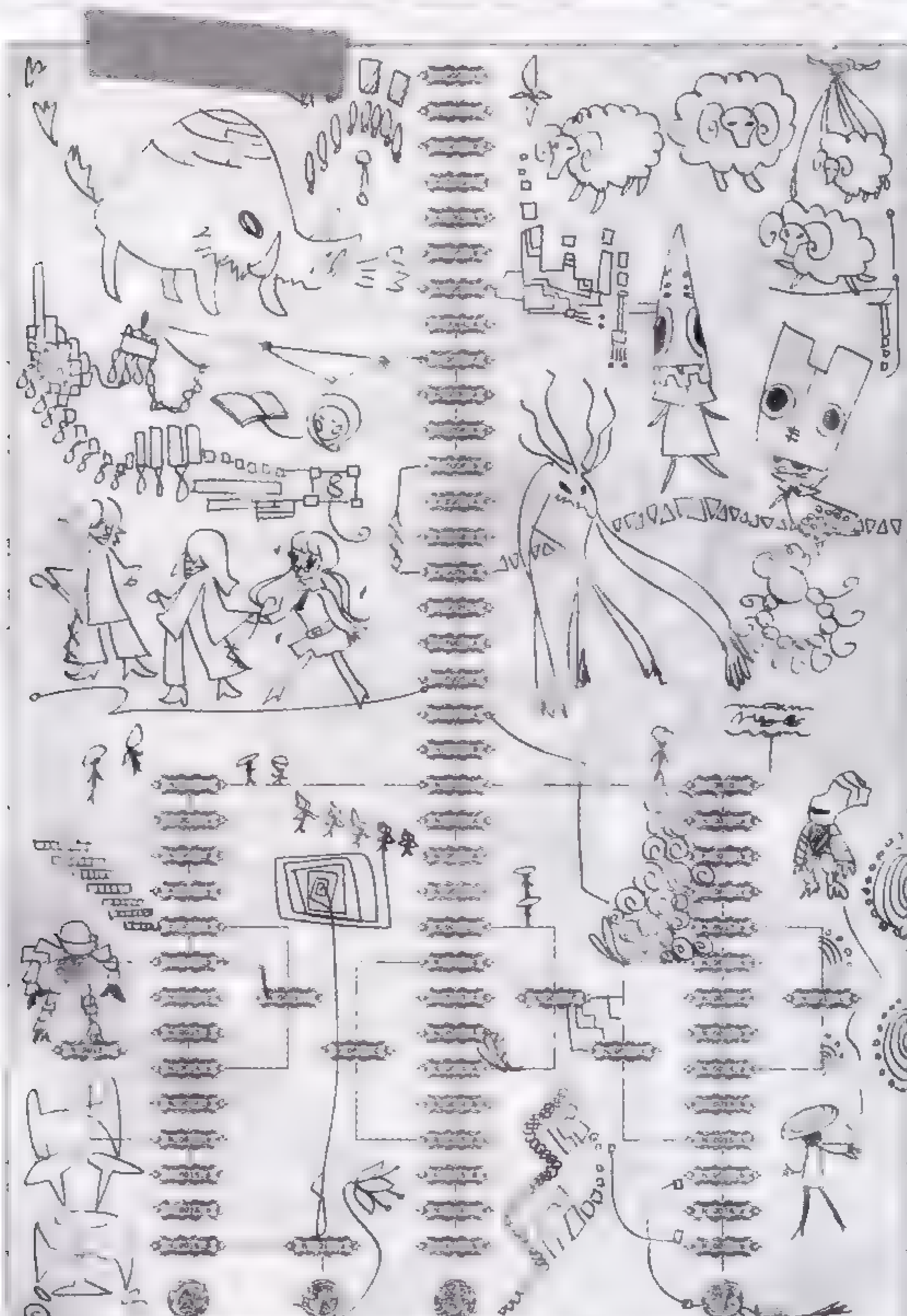
「ドラッグ オン ドラグーン 10周年記念BOX」に同梱されていたワールドインサイド冊子。その中では破られていた「DOD3」の年表も記録しておく。

西暦年	月	出来事	詳細
997	6	薄紅（ゼロ）に"花"が寄生	死亡した薄紅の肉体に"花"が寄生。ウタの力を手に入れた薄紅は以降、ゼロを名乗る。
998	2	ワン、トウ、スリイ、フォウ、ファイブ誕生	"花"の力が世界の脅威となることを知ったゼロが、自殺を試みるも失敗。ワン、トウ、スリイ、フォウ、ファイブが誕生。
	3	ゼロ、ミカエルと出会う	ゼロ、"花"を消滅させる力を持つ竜を探す旅の中で、ミカエルと出会う。
	5	ワン、ガブリエラと出会う	ワン、竜のガブリエラと出会う。ウタウタイと呼ばれる、強大な力を持つ女性たちの存在が世界に認識され始める。
	6	各国の領主が消息不明に	各国の領主が突然消息不明に。その事実は一般人には隠される。
	8	ワン（弟）誕生	ワンが、自らの分身ともいえるワン（弟）を生み出す。その存在を知るのはワンとガブリエラのみ。
		ゼロ、アコールと出会う	ゼロ、アコールと出会う。アコール、ゼロを特異点として認定。
	12	ウタウタイの妹たちが各国を統治	各国の領主の死亡が公表され、彼らを倒したワン、ならびに4人のウタウタイたちが民衆に英雄視されるように。以降、ウタウタイを各国の統治者とし、信仰の対象としてとらえる風潮が広まる。
999	3	ゼロ、ウタウタイの妹たちと交戦	ゼロとミカエル、ウタウタイの妹たちの命を狙って教会都市を襲撃。妹たちは総がかりでこれに対抗。ワンがガブリエルを召喚し、ゼロに左腕を失わせる深手を負わせる。ミカエル、重傷を負ったゼロをかばってガブリエルの攻撃を受け死亡。その後、ミハイルとして転生する。
		ゼロ、海の国に潜伏	ゼロ、ミハイルとともに海の国に潜伏して傷を癒す。
1000	3	ゼロ、活動を再開	傷が回復したゼロ、ミハイルとともにウタウタイの妹たちとの戦いを再開。ファイブとフォウがゼロに殺害される。
	4	ウタウタイ姉妹が全滅	スリイがミハイルに捕食される。トウとワンがゼロに殺害される。ゼロ、ワン（弟）に殺害される。6人のウタウタイ姉妹がすべて死亡。

参考資料 他の時代で発生した分岐（シフト）現象

今回の“花”をめぐる事件と同じように、多元世界の分岐現象が発生した『DOD1』『DOD2』『ニーア』の物語。ここでは参考資料として、これらの3つのフローチャートも掲載する。なお、この3つの分岐現象の中心にも、それぞれに特異点が存在していた。

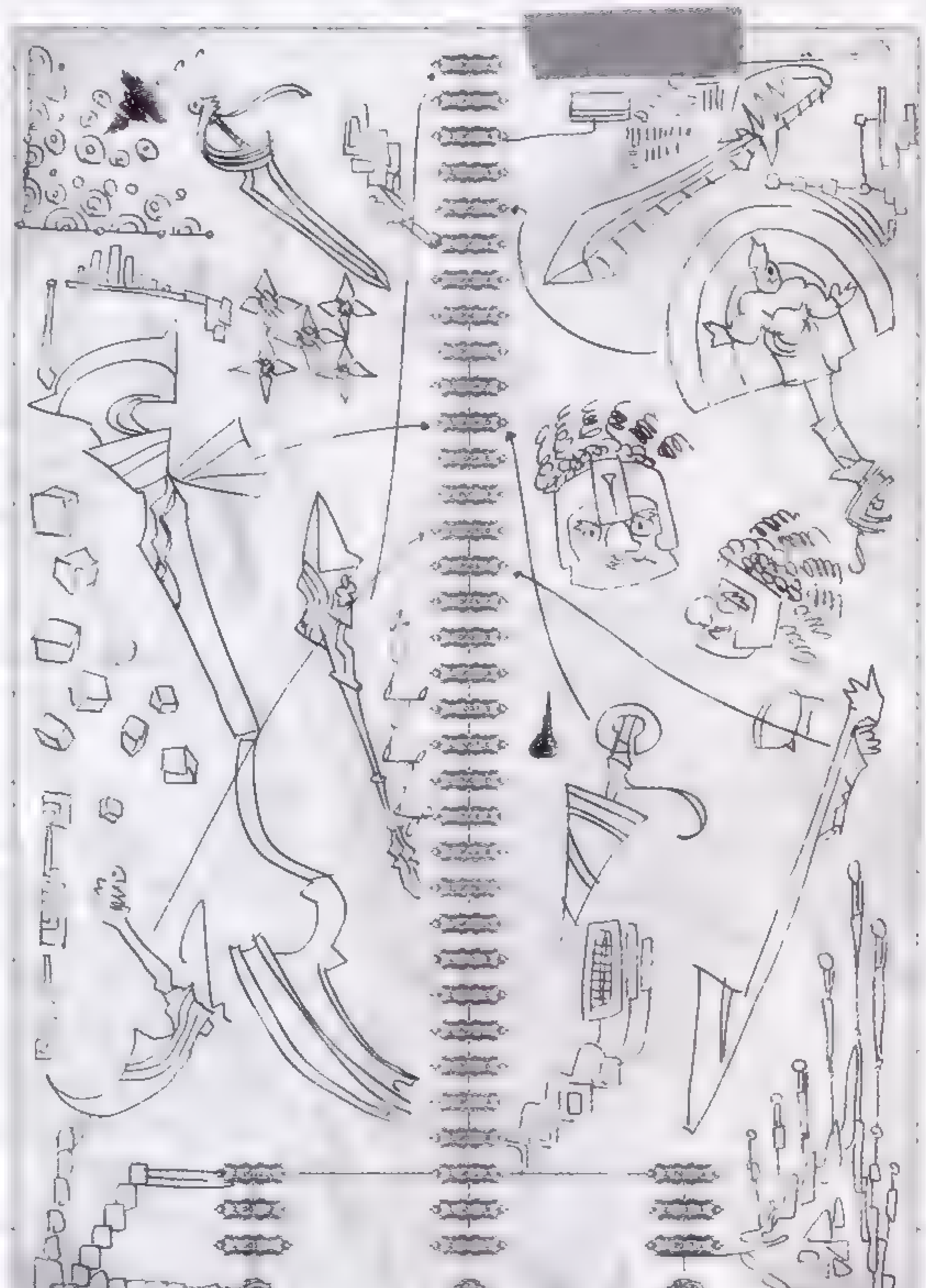




●『DOD1』フローチャート

帝国軍と連合軍による“封印”をめぐる激戦

西暦1099年。天使の教会を擁する帝国軍が、世界に施された“封印”を破壊し始める。それに対抗する連合軍は、赤き竜のアンヘルと契約した亡国の王子カイムを中心に、激しい戦いを繰り広げる。カイムを特異点として、5つの分岐現象を引き起こしたこの戦い。赤き竜が破られた封印の代わりとなったり、謎の都市で巨大な母天使と戦ったりと、その結末はさまざまであった。



●『DOD2』フローチャート

世界の“封印”をめぐる戦いが再び

西暦1117年。赤き竜の犠牲により再び“封印”が施された世界は、封印騎士団が覇権を握っていた。その圧政に苦しむ人々を救うため、聖女と呼ばれる女性マナは、レジスタンス活動を開始。封印騎士団に所属していた青年ノウェは、彼女の志にひかれ、黒き竜レグナとともに騎士団を退団。マナに協力して戦う。この戦いでは、ノウェを特異点として、3つの分岐現象が発生。戦いはいつしか、竜と人と神の争いへと発展していった。

●『ニーア』フローチャート

レプリカントとゲシュタルトによる戦い

西暦2014年。人間は、世界にはびこる奇病から種を存続させるため、肉体と魂を分離させる“ゲシュタルト計画”を発動させる。そして西暦3465年。魂の存在である“ゲシュタルト”と、肉体の器である“レプリカント”の間で戦いが勃発した。レプリカント・ニーアは、自らが愛する人々を守るため、自らのオリジナルであるゲシュタルト・ニーアと戦うことに。このレプリカント・ニーアを特異点として、4つの分岐現象が発生した。

西暦1000年の世界を考察する言葉

多元世界で展開したウタウタイ同士の戦いに関連する言葉を、独自の視点でひも解いた文献を発見。一部、執筆者による考察も見られるが、いずれも興味深い内容となっているため、分岐現象の参考資料として記録しておく。

●アコール【CV：小清水亜美】
世界のあらゆる事象を観測する記録者。特異点であるゼロも記録の対象としており、彼女の行動が影響を与える世界の分岐現象について観測している。ゼロに旧世界の人形と呼ばれることもあり、D分岐では機械の身体であることが判明。彼女がなんのために作られ、何を目的として世界を観測しているのかなどは、すべて謎に包まれている。なお、D分岐終了時やゼロのDLCでは、複数のアコールの姿が目撃されている。アコールがどのような手段で複雑に分岐した多元世界の記録を集めているのかは不明だ。名前の由来は、フランス語の音楽用語の"アコール(調和、和音)"から。

●イッカクの角笛
海の国の人々の連絡手段である角笛で、アコールが集めている。魔力に弱い。

●ヴェルンシュタイン・オブ・ザ・ヴァイス・ノルデン山
山の国にある山の名称。あまりにも長い名前のため、人々からは"ナントカ山"という通称で呼ばれることが多い。この山には山岳要塞が存在。フォウは自らの命を狙うゼロの追跡から逃れるため、そこから飛空艇で飛び立っている。

●動く石
森の国の伝統工芸品で、アコールが商売のために集めている。格闘装具で砕いて収集する。

●薄紅(うすべに)
幼少時より母親からの虐待を受け、身体が成長してからは淫売宿に売り飛ばされて娼婦となった女性。薄紅という呼び名は彼女の瞳の色に由来し、同じ娼婦の紫紺が命名したもの。基本的には他者を信用せず、生きるためなら自らの肉体を売ることや、他者を殺めることに抵抗がない。紆余曲折を経て淫売宿を抜け出し、人を殺して食べ物や金銭を奪いながら生活していたが、その罪によって捕縛される。なお、捕縛時にはその身体は、不治の病におかされていた。刑が執行された後、鎖で拘束されたまま広場に放置された彼女が、世界のすべてを呪いながら死ぬ瞬間、その目の前に"花"が出現した。この薄紅こそがゼロであり、彼女は"花"の力を得たことで、肉体的には死亡しながらも、活動を続けることになった。

●ウタ
"花"に寄生された宿主が秘める力の総称。ウタに乗せて力を解放することで、さまざまな特殊能力を発揮することができる。作中では、身体能力の大幅な増強、竜の力すら遮断する堅固な魔法障壁の生成、強大な力を秘めた天使の召喚(使徒に召喚させる)などの力が確認されている。その力の正体は、"花"がもたらす力を攻撃や防御に利用したもの。多元世界間の相関をエネルギーに変えるため、魔法とはそもそもの原理が異なっている。なお、ウタウタイはこのウタの力を発動すると、性欲が異常に高まる。

●ウタウタイ
口から発するウタによって、人を超えた力を発動できる人物たちの総称。その力は、身に宿す"花"によってもたらされている。本来、ウタウタイはゼロ1人であったが、彼女が"花"を自らの命ごと絶とうとしたことで、"花"の持つリ・プログラム機能が発動。ゼロの肉体から5人のウタウタイの女性が生み出され、"花"の魔力はそれぞれに分散された。生まれ落ちたウタウタイたちは、自らワン、トウ、スリイ、フォウ、ファイブを名乗り、ゼロのもとから逃走。その言動や行動から、それぞれが独自の自我、記憶、特殊能力を所持していることが判明している。

●ウタヒメ
ウタウタイの敬称であり同義語。民衆に圧制を強いる領主を倒し、世界を解放したワン、トウ、スリイ、フォウ、ファイブが、ウタを歌うことで驚異的な能力を発揮したことから、この敬称が生まれた。世界を救ったウタヒメたちはその後、死亡した領主に代わって海の国をファイブが、山の国をフォウが、森の国をスリイが、砂の国をトウが統治した。領民にとってウタヒメは、崇拝の対象ともいうべき絶対的な存在。ウタヒメを守るためならば、命を投げ出す覚悟を持つ者も存在する。なお、同じウタの力を持ちながら、ウタヒメたちの命を狙っているゼロは、"裏切りのウタヒメ(ウタウタイ)"と呼ばれることがある。

●海の国
農耕地は少ないが、豊かな海洋資源を利用した漁業で栄える国。多くの海路につながる大小さまざまな港を持ち、交易が発達している。特に角笛で連絡をとりあう漁船は、国の名物となっている。ウタウタイのファイブが統治している。

●エンジョイ
スリイの使徒であるオクタがことあるごとに口にする言葉で、その大半は生殖行為や自慰活動の暗喩である(なお、オクタは短縮形である"ジョイ"を用いることのほうが多い)。セルフジョイ、トリプルジョイ、ナイトジョイなど、多種多彩なバリエーションが存在する。

●オクタ【CV：茶風林】
ウタウタイの四女であるスリイの使徒。とにかく性に貪欲で、穴があれば問題ないと豪語する。知識欲が強く、性に関する知識も非常に豊富。さまざまな性行為を、ジョイという言葉で表現するクセを持つ。本来は20歳前後のはずだが、ジョイのしすぎにより、老人のように枯れた風貌になってしまった。使徒の中で、最もアレが長いことを誇りとしている。なお、性行為は1度のプレイの質よりも、数をこなすことを重視する傾向にある。スリイに仕えていた時は、彼女の異常発達する髪の毛や体毛、陰毛の処理なども行っていた。しかし、彼女が人形作りに傾倒し、ジョイの相手をしてくれなくなったこと、および、彼女が人形の材料に人間の子どもなどを用い始めたことを知り、スリイのもとを離れようと決意。自らゼロの軍門にくだった。召喚する天使はアルミサエル。名前の由来は、音楽の単位である"オクターブ"から。

●蛙の毒針
森の国に伝わる秘薬で、アコールが集めている。手にする際に針に刺されないよう、格闘装具を用いて優しく収集する。

●加速装置
D分岐におけるゼロとワンの最終決戦で、ゼロに加勢する際にアコールが用いた機能。詳細は明らかにされていないが、その名称から、通常を超える速度での運動を可能とする機能だと推測される。

●ガブリエラ【CV：北沢力】
ウタウタイの次女であるワンと偶然出会い、以後行動をともにする、オネエ言葉でしゃべる竜。竜種にしては珍しくおしゃべりで、ややおせっかい焼きな一面を持つ。ワンの力を認めており、彼女の願いで他のウタウタイたちに力を貸すことも多い。ワンが召喚する魔獣のガブリエルと名前が酷似している。

●義手
竜の力を有するガブリエルの攻撃を受けて左手を失ったゼロが、その代わりとしてつけている黒い甲冑のような義手。切断面に虫を寄生させ、その虫に指示を出すことで、自由に動かすことができる。

●奇跡
人の力を超えて起こる、さまざまな超自然現象の総称。教会によって、神による救済として教義されており、その中にはウタウタイの存在も含まれている。教会のこの考え方が、ウタウタイが信仰の対象になる一因になったともいえる。

●教会
古くから存在している宗教団体。大災厄以降は、魔法を管理する魔導院などの設立、管理によって組織が肥大した。いくつかの宗派に分かれているが、西暦1000年の時代には、それら全体をまとめて

教会と呼んでいる。ウタウタイたちが領主を倒して民衆を解放した後は、ワンが宗主として君臨し、教会都市周辺の地域を統治した。

●教会都市

大災厄によって世界に突如出現した謎多き都市。旧世界の知識と技術が眠っており、魔法発祥の地といわれる。西暦995年に起こった魔法の暴走事件により、廃墟と化した。教会都市内の聖堂にある書庫には、古今東西のあらゆる書物が収められている。各国の領主たちを倒した後、ワンはここを拠点に各国のウタウタイに指示を出していた。

●契約

B分岐におけるガブリエルとの戦いで命を落としたミハイルを救うため、ゼロが"花"の力を彼に分け与える形で復活させた際に、世界に初めて生まれた概念。具体的には、人間とそれ以外の種族が互いに同意したうえで心臓を交換し、新たな力を手に入れる行為を指す。人間は強大な力を手に入れる代償として、自らの大切なものを失うことになる。なお、ゼロと"契約"したことによって復活したミハイルの右目には、ウタウタイと同様の"花"が咲いていた。

●琥珀石

山の国の名産品で、アコールが集めている。収集時に用いてよいのは槍のみという伝統がある。

●最後の願い

竜種が自らの命と引き換えに発現させる奇跡的な力のこと。その願いには強い意味があるとされ、ゼロのパートナーであるミカエルは命が尽きる直前にこの願いを行使して、ミハイルへの転生をとげている。また、A分岐ではミハイルもこの力を行使して、自らを超える力を持ったガブリエルに重傷を与えた。

●再生

ウタウタイは"花"のリ・プログラム機能によって、すさまじい再生能力を発揮可能。普通の人間であれば死亡するほどの深手を負っても、すぐに回復することができる。"花"の宿主であるゼロは、瀕死の重傷を負うと右目の"花"が肥大。その中心から、無傷のゼロが再生される仕組みとなっていた。なお、その他のウタウタイたちも、ゼロに近い再生能力を有するものと思われる。ただし、竜の力、または竜の身体から作られた武器を用いた攻撃で受けた傷だけは、"花"の力をもってしても再生することができない。

●紫紺(しこん)

"花"を宿す前のゼロ(薄紅)が、母親に売り飛ばされた淫売宿で知り合った娼婦の1人。紫紺という名前は薄紅がつけたあだ名で、その由来は娼婦の瞳の色が濃い紫色をしていたため。

●磁鉄鉱

砂の国の特産品で、アコールが集めている。方位磁針を作るための材料として需要が高まっている鉱物。収集に用いてよいのは戦輪のみだが、その理由はアコールからも明かされない。

●使徒

ウタウタイのパートナーとして、対になる男性のこと。人間離れした力を持つうえ、従事するウタウタイからウタの力を借りることで、いずこかより強大な力を持つ天使を召喚することもできる。主であるウタウタイに従うことが存在理由であり、主からの言葉には自らの意思で背くことができず、絶対服従するようになっている。また、ウタの力を用いることで性欲が異常に高まったウタウタイが、肉体の火照りを冷ますための性欲処理の相手としての役目も担っている。その正体は、人間の姿をした白い鳥。ゼロは、彼らを鳥の姿に戻す能力を持つが、なぜそのようなことが可能なのかは判明していない。なお、使徒はウタウタイの力を借りずに天使を召喚することも可能だが、その場合は強制的に鳥の姿に戻ってしまう。

●召喚の呪文詠唱

ウタウタイや使徒たちは、ウタの力を用いて、強大な力を持つ天使や魔獣を召喚できる。なお、召喚時には下記の呪文や言葉が詠唱される。

・ファヌエル(ディト)

「聴きたもうれ　聴きたもうれ
第五の歌　古の理(ことわり)
現世(うつしよ)に顕現(けんげん)せし力
蠢魔を払わんとす　光臨の儀
神罰が彩る断罪の刃
その目に焼き付けん
我がディトの名に於(お)いて
出でよ　ファヌエル!」

・アルマロス(デカート)

「魅せたもうれ　魅せたもうれ
第四の歌　古の盾
現人(あらびと)に許されし力
主(あるじ)を護る　最強の城
汚(けが)れし汝の贖罪を
虚空(うつそら)に刻み込まん
我がデカートの名に於(お)いて
防御(とじ)ろ　アルマロス!」

・アルミサエル(オクタ)

「弾きたもうれ　弾きたもうれ
第三の歌　古の傀儡(くぐつ)
彼岸を望みし　蠢魔の力
輪廻を拒む　破戒の兵団
理性と秩序の宿業を
灰燼(かいじん)に返さん
我がオクタの名に於(お)いて
侵せ　アルミサエルッ!」

・エグリゴリ(セント)

「鳴りたもうれ　鳴りたもうれ
第二のウタ　古の顎(あぎと)
因縁を断ち切りし　血風の嵐
忠誠を誓う　鋼の剛拳
数多に蠢(うごめ)く　屍を乗り越えん
我がセントの名に於(お)いて
踊れ　エグリゴリ!!」

・ガブリエル(ワン)

「抗(あらが)え……ガブリエル」

・ラファエル(トウ&セント)

「祝福せよ……ラファエル」

・アブディエル(ワン)

「歌え。アブディエル」

・ゾフィエル(フォウ)

「おいで。ゾフィエル」

・ガルガリエル(ファイブ)

「蠢(うごめ)け……ガルガリエル」

・イズライール(スリイ)

「贖(あがな)え。イズライール」

●植物の化石

砂の国の名物で、アコールが集めている。収集に用いてよいのは戦輪のみだが、その理由はアコールからも明かされない。

●神器

教会都市に旧世界から伝わる神器で、アコールが集めている。どのようなアイテムなのかは、アコールからも具体的に言及されていない。

●水牛の角笛

海の国の人々が使用する連絡手段である角笛で、アコールが集めている。人々の間での人気は高いが魔力に弱く、強度ももろい。

●彗星石

教会都市に存在する、異世界より飛来した石で、アコールが集めている。

●砂の国

広大な国土の多くが砂漠に占められている国。乾いた大地は農業には向かず、磁鉄鉱などを主な産出品として輸出している。領民たちの生活は決して豊かとはいえないが、富裕層の間では、各所に存在する古代の遺跡をめぐる旅行などが話題になりつつある。ウタウタイであるトウが統治している。

●スリイ【CV:能登麻美子】

ウタウタイ姉妹の四女。森の国を統治している。"花"の力の影響により、髪の毛がすさまじい速度で伸びるため、いつもハサミを持ち歩いている。外見は華奢で可憐だが、性格的に破綻しており、自らが興味を持ったものにのみ偏執的な執着心を示す。人形作りに没頭しており、モンスターや人間を素材として、自らが理想とする人形を作ろうとしている。そのあまりのおぞましさに、使徒であるオクタにすら見限られてしまうものの、ウタウタイの力によって彼を無理やり服従させ、アルミサエルを召喚させた。時と場所を選ばず、いきなりなぞなぞを問いかけ始めたり、戦いながら意味不明なポエムを口ずさみ始めたりと、かなりエキセントリックな一面を持つ。

●ゼロ【CV:内田真礼】

ウタウタイ姉妹の長女であり、5人のウタウタイの妹たちを生み出した元凶。その肉体はすでに死亡しているが、"花"の力によって活動を続けている。自らに寄生した"花"が成長をとげると人類が滅亡することを知り、自分で命を絶つことで"花"の存在を消滅させようとした。だが、その計画は失敗に終わり、己のコピーとも呼べるウタウタイの妹たちを生み出してしまう。その失態を償うため、"花"を滅ぼすことができる唯一の存在である竜と行動をともにし、自らを含むすべてのウタウタイの全滅をもくろんだ。性格は面倒くさがりで、乱暴者。性に対してとても開放的で、使徒たちを仲間にしてからは、毎夜のように性行為におよんでいる。行為中の声はかなり大きいらしく、事情を知らないミハイルに心配されていた。

●セント【CV：置鮎龍太郎】
ウタウタイの三女トウの使徒。主であるトウを心から愛し、彼女の願いを叶えることを生きがいとして行動していた。しかし、自らの失策でトウが愛していた孤児院の子どもたちが死亡し、トウ自身の精神も崩壊してしまったことを契機に、アイデンティティを消失。以降もトウの意思を守るために行動していたが、その言動はどこか不安定になっていった。ゼロの仲間に加わってからは、さまざまな知識を披露するものの、そのほとんどは誤った内容であり、周囲を混乱させることも少なくない。これは、精神が崩壊してしまったトウに近づくため、あえてその言動や行動を真似していた可能性が高い。召喚する天使はエグリゴリとラファエル。名前の由来は、音楽の単位である"セント(1オクターブの1/1200の音程)"から。

●大災厄
ゼロをはじめとするウタウタイの戦いからさかのぼること約150年。西暦856年に発生したとされる、謎の災害を指す。イベリア半島を中心に巨大な震災が発生し、それと同時に巨大な都市(のちの教会都市)が一夜にして出現。魔素が世界にあふれ出し、それにともなうように異形の者たちが姿を現すようになった。被害の大きさはもちろん、世界の理すら変えた大事件として、教会の記録に残されている。

●大蛇の毒牙
森の国の人々がお守りにする蛇の牙で、アコールが集めている。手にする際に牙が刺さらないよう、格闘装具を用いて優しく収集する。

●鷹の爪
山の国で手に入る赤くて辛い調味料で、アコールが集めている。収集時に用いてよいのは槍のみという伝統がある。

●多元世界
量子のからみ合いによって存在が確認されている、多数の並行世界のこと。多世界とも呼ばれる。特異点と目された人物や物質が引き起こす行動により、その後たどるはずであった道筋とは別の可能性がある多元世界へ分岐することが確認されている。ほとんどの場合、その分岐現象は一方通行であり、元の世界に戻ることは不可能に近い。なお、分岐した世界のすべての情報は、アコールによって記録されている。そのアコールにより、時間は一定の方向に流れているわけではないことも語られているが、現状、その真偽を確かめる術はない。

●食べる石
森の国の人々の健康食品で、アコールが集めている。格闘装具で砕いて収集する。

●ディト【CV：斎賀みつき】
ウタウタイの六女ファイブの使徒。見目麗しい美少年ではあるが、性格は残忍なサディスト。つねに自分が優位に立つことに快感を覚える。主であるファイブのことを憎んでおり、彼女に従っていた際も、心の中では醜い肉豚女呼ばわりしてさげすんでいた。美しいものを愛し、醜いものを憎悪している。ただし、ゾンビ化して肉体から蛆がわき出るほど腐敗したファイブを、心の底から美しいとほめたたえるなど、その美的感覚や価値観は独特。彼にとっては、自らを着飾ったり、いつわったりすることは醜い行為であり、自然のままであることこそが美しいと考えているようだ。召喚する天使はファヌエル。名前の由来は、音楽用語の"ディトヌス(2全音)"から。

●デカート【CV：井上和彦】
ウタウタイの五女フォウの使徒。たくましい体躯を誇る巨漢で、一見すると常識的な紳士のように見えるが、その正体は生粋のマゾヒスト。苦痛や逆境を最高の"プレイ"であると認識しており、快感を得るために、あえて苦難に飛び込むことも少なくない。本人はその嗜好を隠しているつもりだが、苦痛を感じると思わず「うぅっ」と快楽のうめき声をあげてしまうこともあり、周知の事実となっている。主であるフォウが処女を守っているのは、デカートが性行為を行えないという苦行を、ご褒美と考えていることも大きな要因。召喚する天使はアルマロス。名前の由来は、音楽の単位である"デカート(10オクターブのこと)"から。

●転生
ゼロの最初のパートナーであるミカエルが、竜種が自らの命と引き換えに己の願望をかなえる"最後の願い"を用いて行った行為。"最後の願い"を行使すれば、すべての竜種が転生を行えるものと思われる。ただし、転生をはたした竜は記憶を失ってしまい、能力も大幅に低下してしまう。

●トウ【CV：斎藤千和】
ウタウタイ姉妹の三女。砂の国を統治している。"花"の力で筋肉が異常に発達しており、巨大な剣を軽々と振り回してモンスターを倒す男勝りな一面と、料理好きという女性らしい一面を合わせ持つ。性格は明朗快活で、愛情表現も素直。自らの使徒であるセントを心から愛しており、砂の国の兵士や孤児院に住む子どもたちのことも大切に思っている。しかし、セントがトウの"花"の力を利用して、砂の国の兵士を強化したことをきっかけに、その子どもたちを失う事故が発生。事故の責任が自らの"花"の力にあると感じたトウは、その罪悪感に追い詰められ、一気に精神を"花"に侵食された。こうして、まるで廃人のようになってしまったトウは、それ以降、本能のおもむくままにゼロと対峙するようになる。

●特異点
世界にさまざまな影響を与え、分岐現象を引き起こす人物や物質の総称。特異点による分岐現象は、一定以上の魔素が存在したうえで、ある条件が満たされると発生する。しかし、その条件の具体的な内容については今のところ明らかになっていない。この特異点が起こす行動によって、分岐前の世界とは別の可能性、別の未来にたどりつくことがあるため、世界を観測しているアコールはその都度記録をとり、それぞれ世界の結末を見届けている。

●花
薄紅(ゼロ)が、世界のすべてを呪いつつ死ぬ瞬間に、彼女の肉体に寄生した謎の植物(実際は植物であるかどうかも疑わしい)。自らを生存させるための本能ともいえるリ・プログラム機能が備わっており、宿主に常人離れした身体能力と再生能力をもたらす。ゼロはこの"花"の力によって、肉体が死亡した状態でありながらも、活動を続けていた。この"花"は、宿主に寄生することで成長を続け、その力が満ちた時、人類は滅びるとされている。誰がどのような目的で生み出したものなのか、詳細は不明だが、高度な文明が生み出した一種の魔法兵器のようなものだと推測される。なお、西暦1000年の世界では、"花"の力を持つ6人の女性はウタウタイと呼称された。なかでも最強の力を持つとされるゼロは、右目から"花"の姿が具現化するほどの力を誇った。ただし、他のウタウタイたちについても、体内の"花"の力が高まれば、体表に"花"が具現化した可能性は高い。ちなみに、"花"の力を有するゼロ、およびトウは、世界を分岐させる特異点としての能力も有する。ただし、この特異点の能力が、"花"の力によってもたらされたものなのかは不明である。

●パルティシオン【CV：家弓家正】
教会都市に住まう老人。ワン、トウ、スリイ、フォウ、ファイブの5人を、ウタヒメとしてたたえる伝説を編集していた時、ゼロによって刺殺された。名前の由来は、フランス語の"パルティシオン(楽譜)"から。

●火打石
山の国で手に入る、火をつけるための石で、アコールが集めている。収集時に用いてよいのは槍のみという伝統がある。

●ファイブ【CV：伊藤静】
ウタウタイ姉妹の六女。海の国を統治している。"花"の力によって、異常な速度で胸が成長しており、末妹ながら最も豊満で美しいボディを誇っている。そんな自らの肉体に自信を持っており、体型が貧相なフォウをからかうことも多い。性格はとにかく強欲で、世界中のすべてを自らのものにしたいという願望を持つ。ただし、欲しがっていたものが手に入った瞬間、興味を失うことも多く、飽きっぽい。自らの使徒であるディトのことを溺愛しており、ウタウタイの力で無意識のうちに彼の行動や言動、顔の表情まで、自分好みになるよう調整していた。性欲が旺盛で、朝からディトをベッドに連れ込むこともあるが、不感症のため快楽を知らない。そのせいか、性のテクニックは想像を絶するほど下手くそである。

●フォウ【CV：竹達彩奈】
ウタウタイ姉妹の五女。山の国を統治している。言葉遣いがていねいで、発言内容も優等生そのものだが、それは自らが高潔な人間であるとアピールしたいがため。実際は外見や性格に強烈な劣等感を持ち、自己中心的でプライドの高い一面も相まって、姉妹の中でも屈指のいびつな性格になってしまっている。普段はそんな自分を隠しているが、一度キレると手がつけられない勢いで暴れ出すという、攻撃的な側面も。"花"の力の影響により、異常な速度で爪が伸びることも、本人の劣等感の1つとなっている。なお、他のウタウタイと同様に性欲が旺盛だが、自ら男性を求めることをよしとしないため、いまだに処女。性欲が高まった際は、隠れて自分で慰めているようだが、使徒であるデカートや山の国の兵士たちに、行為中の声は筒抜けのようだ。本心では、デカートから性行為を強要してきてほしいと願っているが、デカートにとってはお預けされることこそが快楽のため、その願望がかなうことはなかった。

●フォールダウン

大崩壊とも表現される未知の現象。実際のところ、ゲーム中でこのフォールダウンが発生することはなく、どのような現象であるのかはまったくの不明。ただし、アコールがその予兆を感じとった瞬間に分岐の封鎖を提案するなど、言葉の意味通り、世界が崩壊してしまうレベルの大惨事であることは間違いなさそうだ。かつて発生し、世界の理を変化させた大災厄と何か関連している可能性もある。

●武器屋

各国に存在する武器をあつかう商店のこと。武器以外にも体力を回復する薬や武器を強化する素材など、多彩な商品を扱っている。基本的には取り寄せによる通信販売であり、店舗は無人であることがほとんど。その経営者はアコールであり、武器の手入れや由来書の作成なども彼女の手で行われている。

●浮遊石

砂の国の特産品で、アコールが集めている。収集に用いてよいのは戦輪のみだが、その理由はアコールからも明かされない。

●碧色の石

海の国の人々に愛される石。魔力に弱い。

●宝具

教会都市に旧世界から伝わるアイテムで、アコールが集めている。魔法儀礼を施したうえで各地方に配置されており、礼拝に用いられる。

●骨の化石

砂の国の名物で、アコールが集めている。収集に用いてよいのは戦輪のみだが、その理由はアコールからも明かされない。

●魔導院

教会が魔法を研究するために、西暦910年に立ち上げた施設、団体の総称。魔法の基礎を完成させ、広く一般にまでその概念を普及させた。しかし、西暦995年、教会都市にある中央魔導院にてかつてない規模の大事故が発生。教会都市に住んでいた人間だけがひと晩ですべて姿を消し、無事に残されていた建物なども、これを機に廃墟化していくことになった。こうして、魔導院も組織として崩壊する。なお、事故の爆発によって巻き上げられたと思われる粉じんが、巨大な花のように見えたとの証言も残されているが、詳細は不明だ。

●魔法

魔素と呼ばれる力を集めてエネルギーとし、超常現象を引き起こす奇跡の力。攻撃や防御など、さまざまな利用方法がある。かつて、ピタゴラス機関によって魔力の存在が肯定され、魔導院によって魔法の基礎が確立された。しかし、魔力や魔法の具体的な理論はいまだ形成されておらず、限定的な手法だけが伝承されているのみである。

●ミカエル【CV：池畑慎之介☆(ピーター)】

"花"の力を宿したゼロと出会い、行動をともにした最強の竜。ウタウタイの妹を全滅させた後、ゼロの命を奪うことを約束していた。しかし、5人のウタウタイの妹たちとの戦いで、深手を負ったゼロを逃がすため、その身を犠牲にした。その際、"最後の願い"を行使して転生の儀を行うことで、ミハイルへと転生をとげている。ゼロはミカエルを失ってなお、たびたび彼の夢を見ることがあり、2人の信頼関係がいかに強固であったかが感じ取れる。

●ミハイル【CV：東山奈央】

ミカエルの転生体である白き竜。パートナーであるゼロのことを心から大切に思っており、彼女のことを母親のように慕っている。転生したばかりでまだ幼いためか、無知で無邪気。純粋で他人の心の機微にうとい。竜種らしく絶大な戦闘能力を持つものの、頭を使うことが苦手で、旅をする中で大きなミスをおかすことも少なくなかった。本心からキレイごとばかりを並べるが、それは世界の仕組みを知らず、またゼロの真の目的や、その心情を理解していないため。D分岐でゼロの真意を聞かされてからは、彼女の意思を尊重し、"花"との戦いに決着をつけた。名前の由来は、ミカエルのロシア語表記から。

●桃色の石

海の国の人々がお守りにする石で、アコールが集めている。魔力に弱い。

●森の国

国土のほとんどを深い森におおわれている国。土地そのものは肥沃であり、少ない平地は大半が耕作地として利用されている。古来より、人間や妖精、その他の種族が多数住みついており、共存をはたしてきた。ウタウタイであるスリイが統治しているが、実際はほとんど放置状態である。

●山の国

険しい山々に囲まれた国。その地形をうまく活用した要塞が随所に建設されており、軍事力に優れる。琥珀石が特産ではあるが、運搬する馬車が細い山道で落下事故を起こすことが多く、結果的に稀少品となっている。ウタウタイであるフォウが統治している。

●妖精

森の国に古来から住まう種族の1つ。手のひらに収まるほどの小さな体と、自由に飛び回れる羽、発光する身体を持つ。総じて他種族からの干渉を嫌い、他者を小馬鹿にしてからかってくる。人間はもちろん、自分たちよりもはるかに強大な竜種に対しても臆することがなく、見下した態度をとるため、プライドの高い種族であることがうかがえる。

●リ・プログラム機能

"花"が持つ自己生存プログラム。寄生主の命(=自らの存在)が消滅する危機を察知すると、驚異的な再生能力でその肉体を再生させたり、寄生主のコピーを生み出して、自らの存在を拡散させたりする。ただし、竜の力や竜の身体から作られた武器で受けた傷に対しては、この機能の効果が発揮されない。

●竜

地上に存在するモンスターたちの中でも、最強とうたわれている生物。ドラゴン、竜種とも呼ばれる。人間とは比較にならないほど寿命が長く、高い知性と強靭な肉体を有している。かつてはかなりの種と数が確認されていたようだが、ある時を境にその数は激減。西暦1000年時には、その姿を確認することはほとんどない。これは生き残りの竜たちが、人里離れた山奥や、雲海を住処とすることが多いことも関係している。"花"を消滅させることができる唯一の存在であり、"花"の力が強い人間を捕食しようとする習性を持つ。異常な再生能力を持つウタウタイたちも、竜の力や竜の部位から生成された武器で攻撃されると、その能力を発揮できず、死に至る。なお、通常の竜の他に、古の竜(エンシェント・ドラゴン)のような亜種も確認されている。

●流星石

教会都市に存在する、異世界より飛来した石で、アコールが集めている。

●領主

かつて世界各国を治めていた権力者たちの総称。海の国、山の国、森の国、砂の国の4カ国それぞれに1人ずつ領主が存在し、圧政によって民衆を苦しめていた。しかし、ワンをはじめとする5人のウタウタイたちによってその命を奪われる。領主とウタウタイたちの戦いの詳細は、コミック『どらっぐ おん どらぐーん ウタヒメファイブ』にて語られている。

●鷲の爪

山の国で手に入る動物の爪。茶色くて固い。収集時に用いてよいのは槍のみという伝統がある。

●ワン【CV：田中理恵】

ウタウタイ姉妹の次女。"花"の力で五感が異常に発達している。正義感が強く、理知的な性格。竜のガブリエラやウタウタイの妹たちとともに、民衆を苦しめていた領主を倒し、その支配体制に終止符を打った過去を持つ。以降、権力者の象徴ともいえる教会の宗主を務め、民衆から救世主として崇められた。妹たちからの信頼も厚いため、ゼロとの戦いではゼロ討伐の指揮をとる。しかし本心では、ウタウタイがその身に宿している"花"の力を危険視しており、ゼロと同様、自らを含むすべてのウタウタイは死ぬべきであると考えていた。そのため、ゼロ討伐に失敗した際の保険として、"花"の力と教会都市の聖堂の力を用いて、自らのあばら骨からワン(弟)を創造。己の分身である彼を使徒の代用品としつつ、ゼロを殺すためのさまざまな訓練をほどこした。

●ワン(弟)【CV：井口祐一】

教会都市の聖堂でワンに生み出された、彼女のコピー。ゼロのコピーであるワンの、さらにコピーであるため、ウタの力こそ使えるものの、本物のウタウタイ(6人のウタウタイ姉妹)には遠く及ばない。誕生後は、姉の精神の均衡を保つための役割を担いつつ、ゼロを殺すことだけを目的に生きてきた。なお、そんな彼の存在を知るのは、ワンと彼女のパートナーである竜のガブリエラだけである。A分岐でゼロを殺害したあとは、姉を称える"天使の教会"を設立。その後、世界に赤目の病がはびこると、これを駆逐するためにダークエルフのネロと旅をした。その旅の詳細は、コミック『ドラッグ オン ドラグーン 死ニ至ル赤』にて詳しく語られている。

西暦1000年の世界紀行

教会都市、海の国、山の国、森の国、砂の国からなり、“ミッドガルド”と呼称される地域。ウタウタイたちの争いの主戦場となったこの地について、西暦1000年当時の文化や産業、生活習慣などをまとめる。



◆森の国
1 森の神殿
2 迷いの森
3 光の森
4 妖精の森、妖精の谷

◆山の国
5 ヴェルンシュタイン・オブ・ザ・ヴァイス・ノルデン山（ナントカ山）
6 雪山地帯
7 山岳要塞

◆砂の国
8 地下遺跡
9 遺跡地帯
10 砂の神殿

◆教会都市
11 聖堂、骸骨で飾られた聖堂

◆海の国
12 ゼロの隠れ家
13 海の神殿



海の国

漁業を中心に生計を立て、東方との交易にも力を入れる海洋国家。

Country Data



名称：海の国

統治者：ファイブ

最大都市：海岸都市

気候：寒冷

主な産業：漁業、海運交易

特産物：カニ、タラ、ニシン、ライ麦を原料とする酒類

歴史

古代のコロシアムを現在も有する

国土は海に囲まれており、かつて栄えた文明都市と思われる遺跡が海のあちこちに沈んでいる。コロシアムと呼ばれる施設が現存し、観光地として有名。これは、古代都市が栄えていたころに建設されたものとされ、剣闘士同士を戦わせ、賭けを行っていた場所といわれている。岩肌の目立つ海岸沿いの内陸部には、貧しい土地が広がる。

食文化

他国と比較して、魚介類の消費が多い

魚介類の消費量が圧倒的に多く、夏は揚げ物にして、冬は煮込みにして食される。ライ麦を原料とする酒類も製造されており、国内はもちろん、国外の人々にも好まれている。領主が国を統治していた時代は1日2食だったが、ウタウタイのファイブの統治を機に3食に増加。また、午後の遅い時間に茶菓子で間食を取る習慣が広まった。





主要産業

漁業と交易で生計を立てる

入り江を利用した大小の港が多数存在し、古くから漁業が盛んに行われていた。とりわけ、南西部の沖合はカニの漁場として知られている。また、北東部の漁村ではタラやニシンが水揚げされ、一大産業となっている。海運業も発達しており、近年では東方との交易も行われるようになった。寒冷な気候と痩せた土壌により、小麦の栽培には適さないため、栽培される穀類は主にライ麦である。また、同じく寒冷地に強いサトウダイコンも栽培されている。

音楽・芸術

海をモチーフとした芸術作品が目立つ

音楽や文学、絵画作品などに、海をモチーフとしたものが多い。音楽は、セイレーンの歌声を模したといわれる女性による独唱が、貴族の間で好まれた。民の間では、海の男たちが酒場で歌う俗謡が広まっている。絵画で使われる青い絵の具の顔料は、海の国の稀少な石からしか作れないため、他国の貴族や芸術家の間では"本当のマリンブルー"と評され、人気を博している。

政治・軍事

かつての君主制時代の名残が色濃い

かつて領主が国を支配していた頃は、徹底した君主制が敷かれており、国民を統治するための巨大な軍隊が存在した。今もその名残で、軍備は充実している。



山の国

山岳地帯の冷涼な気候を利用した産業が生活の中心となる国家。

Country Data



名称：山の国

統治者：フォウ

最大都市：湖畔要塞都市

気候：冷涼

主な産業：牧畜、土木建築

特産物：乳製品、肉類、琥珀石（琥珀石を加工した装身具や、魔除けの品も有名）

歴史

厳しい環境に適応した国

岩山と雪山が連なる山岳地帯が広がっているため、人間が生活するには厳しい環境。しかし、長い年月をかけてその環境への適応が進んでおり、少しずつ整備された道が伸びている。もともとは、高山に住まう少数民族が暮らしていた土地を、領主時代に整備したことが国の原型であり、国家としての歴史は他国と比較すると浅い。

食文化

肉に加え、野菜や川魚もふるまわれるように

乳製品をふんだんに使った肉料理が伝統料理。ただし、ウタウタイのフォウが統治するようになってからは、菜食が奨励された。ただし、自国では野菜をほぼ収穫できないため、他国から運ばれた塩漬けの野菜や干し野菜が食卓に並ぶようになった。家畜のエサとされてきた川魚が食されるようになったのも、この時期のことである。





主要産業

牧畜が盛んだが、生活基盤は貧弱

平地が少なく、穀類の栽培には不向き。そのため、山岳地帯の冷涼な気候を利用した牧畜が盛んに行われている。全体的に産業基盤が弱く、国民の多くは貧しい生活環境に置かれている。琥珀石が掘り出せる鉱山もあるが、運搬する馬車が狭い山道で落下事故を起こすことも多く、稀少品となっている。土木建築技術が発達しており、古くは東方の異民族の侵入を防ぐため、その後は領主が国民の反乱を鎮圧するために、いくつもの要塞が築かれてきた。

音楽・芸術

優れた宗教画などが描かれる

標高が高い地域に村や住居が集中しているため、物資の持ち運びが容易ではなく、比較的質素で装飾性のない文化が特徴となっている。その中では、独特の巨大な笛を用いた音楽が有名。この笛で奏でられる楽曲は、主に舞踊曲か鎮魂歌のどちらかだといわれている。また、優れた宗教画も多数描かれているが、これは厳しい土地柄から、救いを求める信仰心があついためだと思われる。

政治・軍事

専守防衛に優れた要塞が多数

天然の山岳地形を利用した要塞が多く、防御と籠城を得意とした迎撃用の施設が各所に存在している。厳しい土地柄を反映し、軍の規律は厳しく、精鋭ぞろいで有名。



森の国

水に恵まれ、森林に覆われた肥沃な土地が広がる国家。

Country Data



名称:森の国
統治者:スリイ
最大都市:森の入り口の村
気候:温暖
主な産業:農業、皮や皮革製品の輸出
特産物:小麦や大麦などの穀類、野菜などの農産物





歴史

人間の手が入らぬ未開の地が存在

広大な森の中に昔からさまざまな種族が暮らし、共存してきた。人間が立ち入ったことのない森も多数存在。領主が統治していた時代からウタウタイのスリイの統治時代に至るまで、人間の文明はごく一部で栄えたのみである。その恵まれた土地を目的に、何度も他国から侵略されているが、広大な森とエルフなどによる反抗で、その目論みを失敗させてきたため、西暦1000年の時点では不可侵の地域となっている。

食文化

素材の味をそのまま楽しむ食文化

領主が統治していた時代は、人間とエルフとの間で争いが絶えなかったため、食文化は発達しておらず、特筆すべきものはない。しかし、新鮮な素材をそのまま食卓に提供するというスタイルは、他国からの移住者や旅行者には好評な模様。

主要産業

肥沃な大地を利用した農耕が中心

国土の大半を森林が占めており、森の中では人間をはじめ、エルフや妖精など、多数の種族が共生している。土地そのものは肥沃で、少ない平地は大半が耕作地として利用されている。山の国との国境付近には、豊富な雪解け水を農業用水として利用できる地域があり、世界有数の穀倉地帯に発展した。野菜や果樹もさまざまな品種が栽培されている。また、エルフの用いる弓を模倣した道具による狩猟も盛んであり、毛皮や皮革製品は重要な輸出品目となっている。

音楽・芸術

"エルフィカ"と呼ばれるエルフの音楽が盛ん

森に住まうエルフたちの作る音楽"エルフィカ"が非常に有名。曲調は、豊かな土地をたたえる明るい歌と、霧の森への畏怖をつづった静かな楽曲の2種類に大別できる。貴重で美しい音楽として有名だが、歌唱するためのエルフを捕獲する貴族が後を絶たないため、争いの種にもなっている。

政治・軍事

独特の軍隊が形成されている

他国と比べると、軍としての規模は大きくない。しかし、ウタウタイのスリイが統治するようになってからは義勇兵が増加した。また、軍内にはスリイが改造したと思われる生物兵器の姿も見られ、他国とは異なる独特の軍隊が形成されている。



砂の国

過去の文明都市の遺跡を有し、砂に侵食されつつある国家。

Country Data



名称：砂の国
統治者：トウ
最大都市：遺跡都市
気候：乾燥
主な産業：希少金属の輸出
特産物：磁鉄鉱、ケイ砂、亜鉛、わずかではあるが銀

歴史

かつては高い文明を誇った国

今でこそ砂に侵食されているが、各地に過去の都市群や遺跡が存在しており、かつて高い文明を誇っていたことを匂わせる。砂漠には巨大な岩の石像が残っており、信仰対象だったと考えられている。なお、中には人間には不可能と思えるほどに巨大な石を組み合わせた像も存在。そのため、この国には過去に巨人が実在し、石像を作り上げたと考える研究者も少なくない。

食文化

他国とは異なる料理体系を持つ

土地が貧しく、古くから食料不足に悩まされてきたため、他国では廃棄されるような植物の茎や根、家畜の臓物なども貴重な食材として用いられてきた。ただし、ウタウタイのトウの統治時代に入ると調理法が格段に進歩し、砂漠に出没するモンスターの肉などを使った料理も食されるように。

主要産業

遺跡などの観光に注目が集まるように

国土の大部分が砂漠や荒れ地であるため、農業を営む人間は極端に少ない。わずかに芋類や根菜類が栽培されているが、食料の多くは輸入に頼るという構造が長く続いている。希少金属などを産出するが、砂漠の気候は作業にも運搬にも適さないため、採掘率は低い。国土が砂漠化する以前は高度な文明が築かれていたようで、遺跡や遺構が各地に散見される。西暦1000年時点では、これらをめぐる旅行が富裕な商人の間で流行の兆しを見せていた。

音楽・芸術

独自の音楽が普及し、観光の一助に

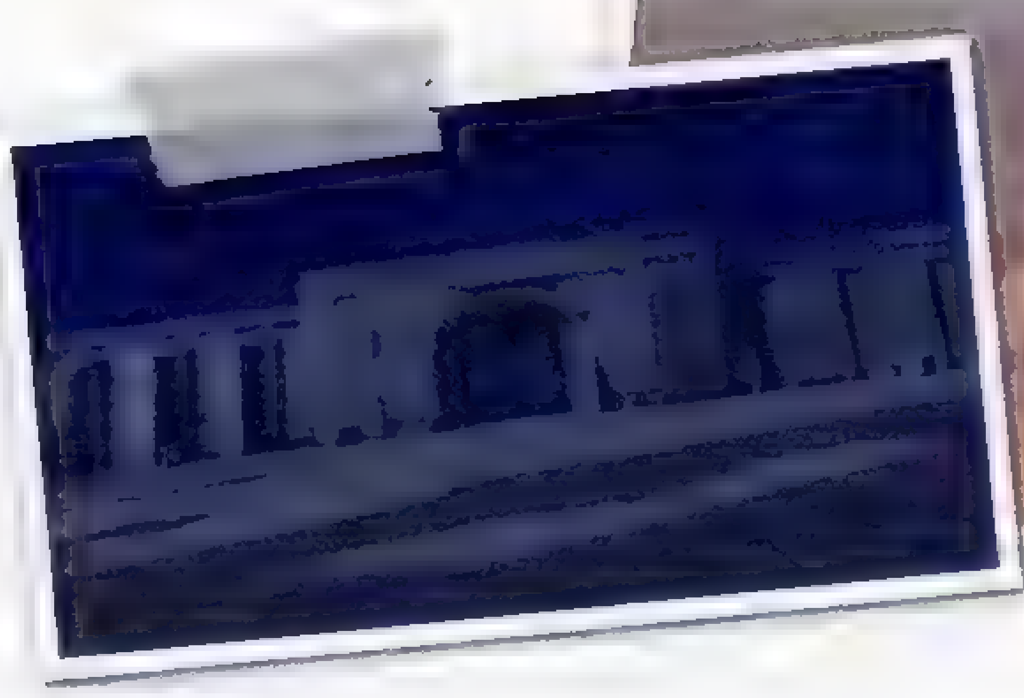
貧しく厳しい地域のため、荒れた土地を憂う雨乞いの他、神々への祈りとしての踊りや歌が広まった。その独特の音階は、芸術性、希少性が高い。各地の宿や飲食店では、薄い布に包まれた若い男女が舞う、妖艶な踊りを披露することが多く、観光客の大きな目的の1つとなっている。

政治・軍事

地の利を生かした戦術が浸透

軍備がそれほど充実していないこともあり、砂漠の広大な土地と、地下に広がる遺跡群を利用した撤退戦術を得意としている。ただし、資源が乏しいこともあってか、他国から侵攻されること自体がそれほど多くなく、比較的平和な状態を保っている。







教会都市

一夜にして世界に出現したとの伝承が残る、謎多き廃墟群。

Country Data



名称：教会都市
統治者：ワン
最大都市：教会都市中心部
気候：不安定
主な産業：特になし
特産物：特になし（ただし、違法に発掘された古代文明の陶器や、発掘された金属を加工した人形などが好事家の貴族の間で流通している）

歴史

すべてが謎に包まれた地

かつては何もなかった場所に、"一夜にして都市が突然現れた"という伝承が数多く残っている巨大都市。過去の領主が統治していた時代には、宗教研究家や考古学者などが集落のようなものを形成していた時期もあり、魔法を研究する機関である魔導院なども存在した。しかし、外部への情報が遮断されていたうえ、魔法暴走事故によって記録が失われてしまったこともあり、この機関がどのような研究を行い、どんな事故を引き起こしたのか、詳細は不明だ。

事故後は、都市のほぼ全域で一般人の立ち入りが禁止された。ただし、都市内部に統治者が宗教儀式に使う施設が存在するため、それを維持、管理する兵士の居住区域が存在。周辺の街道沿いに、そうした兵士たちを目当てにした宿場町ができ上がった。領主時代終了後は、ウタウタイのワンがこの教会都市を本拠地とし、彼女を守護する兵士たちも移り住んでいる。





国土状況

人間が住むには過酷な環境

教会都市は気候が非常に不安定で、気温の変化は一般的な季節とは無関係。信じられないほどの豪雨や、津波と見まごうばかりの洪水が発生することもあり、周囲の村落が全滅したこともある。「海水のように塩辛い雨が襲ってきた」という証言も多数あり、実際に被害にあった土地は、塩害によって作物が実らなくなってしまっている。

音楽・芸術

貴重な発掘品が違法に出回る

教会都市周辺の集落では、遺跡から発掘された貴金属をアクセサリや美術品に加工した物が有名。それらの素材が盗掘品であるため、本来は流通してはいけない品だが、闇商人たちの手によって、各国の貴族に高値で売られている。

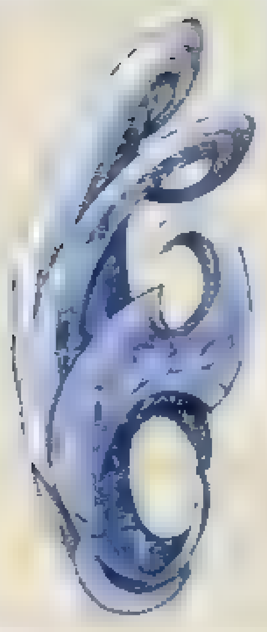
政治・軍事

国家としての形をなしていない

教会都市はウタウタイのワンが統治する国家とされているが、実態はウタウタイの統治を象徴する施設群に過ぎず、国家と呼べる規模のものではない。それでも、この地がその他の国々の頂点に立つ場所であることは事実で、ワンが居住する聖堂を中心に、兵士たちが警護を行っている。配置されているのは各国の兵士の混成部隊だが、救世主であるワンを守る任務を誇りに思う者が多く、結果的に精鋭部隊となっている。

武器に関する報告書

ゼロたちが使用していた、62本の武器に関するウェポンストーリーを記録する。これらは武器を鍛え、強化していくたびに物語が開放されていく仕組み。ゼロとは異なる使い手たちの、悲劇的な物語が多数見受けられる。



天翔る蒼雷 | Skyward Thunder | [剣]

Level 1
森の奥深く泉のほとり。
ある日少年は、足にケガをした蒼い目の白馬と出会った。
少年は毎日白馬の元に通い、足の治療を続けた。

Level 2
五日目には白く美しい毛並みを好きに触らせてくれるようになり、
十日目には深い蒼の瞳に信頼を込めて少年を眺めるようになり、
ある時突然白馬は姿を消した。

Level 3
少年は怪我が治ったのだと喜び、一緒に走りたかったと泣いた。
その後白馬と再会することなく数十年経ち、少年は老人となった。
もう歩けなくなった老人は、孫に白馬の話を聞かせてやった。

Level 4
「あの背に乗って共に駆けたかった」老人が口にした途端、
空に雲が広がり雷鳴と共に馬の嘶きが聞こえ、老人は消えた。
光芒の中、駆けあがる白馬の背に跨る人影を見た者がいるという。



偽りの契約 | False Pact | [剣]

Level 1
ある村に嘘ばかりつく男がいた。
振るえもしない剣を腰からぶら下げ魔物を倒すと吹聴していたが、
嘘ばかりの男にやがて村人の誰も信用しなくなっていった。

Level 2
ある日村に旅人が訪れ、魔物の棲家までの道案内を乞うた。
村人達が皆渋っていたところ、嘘つき男は道案内を名乗り出る。
「俺がお前を必ず魔物の元に連れて行ってやろう」

Level 3
男は嘘ばかり教え、旅人はその度道に迷う。何度繰り返しても、
旅人は男を疑うことなく迷い続け、とうとう男は根負けし、
魔物の元に案内した。男は咄嗟に魔物から旅人を庇いケガを負う。

Level 4
「ついにお前を案内してしまった。嘘をつけない俺はお終いだ」
男はそうして息絶え、旅人は魔物を倒して英雄となった。
それから英雄は共に魔物を倒したという友の剣を腰に下げている。



折れた鉄塊 ※1 | Broken Iron | [剣]

Level 1
鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄
鉄の塊は鍛え上げられる。堅さこそ戦場での強さだったから。
鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄鉄

Level 2
殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺
鉄の塊は殺しまくる。それが彼の存在する意味だったから。
殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺殺

Level 3
肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉
鉄の塊は命を奪う。そうすれば願いが叶うと思っていたから。
肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉肉

Level 4
血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血
鉄の塊は血の涙を流す。もう人には戻れない事を知ったから。
血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血血

※1：過去作品での"折れた鉄塊"と"鉄塊"のウェポンストーリーはP.154に掲載。



カイネの剣 | Kaine's Swords | [剣]

Level 1
女は二度失った。
最初は、大切な祖母を。
二度目は、大切な友を。

Level 2
女は殺した。
彼女から大切なモノを奪った敵を。
彼女に復讐の呪いをかけた敵を。

Level 3
女は失った。
復讐の為に戦う意味を見失っていた。
殺戮の中で生きる意味を見失っていた。

Level 4
女は夢を見た。
暗い洞窟の中。
いつか訪れる死の先で、大切な人に会える夢を。



カイムの剣 ※2 | Caim's Sword | [剣]

Level 1
不器用な王子がいた。
恋愛も政治も苦手だった。人と関わる事が苦手だった。
裏庭で剣の素振りをする事だけが王子にとって安息の場だった。

Level 2
毎日の素振りが百回を越えた頃、王子は自らに力がついてくる
事を感じた。力は自信となり、不安を吹き飛ばしてくれた。
王子は剣術の道へとのめり込んでいった。

Level 3
毎日の素振りが千回を越えた頃、政治と謀略の苦悩を忘れる事が
出来た。権力も金はいつも嘘と裏切りを運んできたが、剣は嘘を
つく事も裏切る事も無かった。

Level 4
毎日の素振りが一万回を越えた時、全ての苦悩から開放された。
何もかも剣にゆだねれば楽になれる。そう感じられた。
剣に逃げ込んでいる自らの姿に、王子が気付く事は無かった。

※2：過去作品での"カイムの剣"のウェポンストーリーはP.153に掲載。



悲しみの棘 ※3 | Mourning Thorn | [剣]

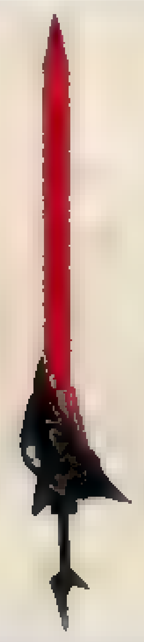
Level 1
何故、私は子供を失ったのだろうか。
何故、子供は死んでしまったのだろうか。
何故、こんな罰を受けなければならないのだろうか。

Level 2
他の家の子供達は生き残ったのに、私の子供だけがどうして？
いっそ他の子供達も死んでしまえばいいいいのに……
いや、こんな考えはいけない。みんな大切な命なのだ。

Level 3
失われた私の子供も、失われなかった余所の子供も、護らなければならないのだ。だが、この狂乱の世界でどうやったら可愛い可愛いカカわいいい子供達を護る事が出来るのだろうか。

Level 4
そうだ。守る為には一つになればいいのだ。幸いにも、世界には子供達がたくさんいるだからひとつになるためにこのくちで噛みしめながらららら可愛いわたたたたしの赤チャンンンンンアァァア

※3:過去作品での"悲しみの棘"のウェポンストーリーはP.153に掲載。



月光と闇 ※4 | Moonfire | [剣]

Level 1
大理石でできた剣は鍛冶屋の熱き魂を受け継いでいた。
戦に猛り、血に飢え、闘いを渇望する者に振るわれる事を
心の底から待っていた。

Level 2
けれど自ら熱を生み出す灼熱の刀身は、戦いに明け暮れる者が
手に取ったとしても、全て焼き尽くしてしまう。

Level 3
剣は待ち詫びていた。滾る心を諌め導く、力強い心を。
剣は待ち望んでいた。己が刀身に血を通わせる、猛き者を。

Level 4
やがて待ち望んだ相手の命を奪うとしても、
それでも剣はひたすら待ち続けていた。
己が魂を納める器。氷のような永遠を。

※4:過去作品での"月光と闇"のウェポンストーリーはP.153に掲載。



血瞑刀 | Bloodletter | [剣]

Level 1
私の体は月に一度決まって血を流すのでとても汚い。
他の人よりも体は細く、力もなく、歪に歪んで脆く醜い。
他の人と違う私を、他の人達はとても乱暴に扱う。

Level 2
力がないから仕事もできず、あまり役に立たない私はずっと
地下室で今日も乱暴に扱われるのを待つばかり。疲れきって
見る夢の中で、私の身体はとうとう血すらも流さなくなる。

Level 3
気持ちが悪い。気持ちが悪い。気持ちが悪い。気味が悪い。
夢の中、今日も私を乱暴に扱う人が現れた。
その人が私を痛めつける為に持参した武器を奪い取る。

Level 4
夢の中で、相手を何度も何度も殴った。もう動かない
赤くなった相手を見て、私以外の人も血が流れることを知った。
私もこの人と同じ人間だ。嬉しさのあまり、初めて心から笑った。



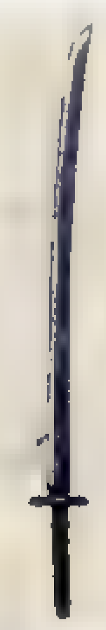
高潔なる飾剣 | Ceremonial Blade | [剣]

Level 1
私が仕える王子が守るべき国は、彼が王になる前に
それはひどい戦争で滅びてしまいました。
あろうことか裏切り者がいたのです。

Level 2
私が仕えた王子は健やかに成長し、強く美しい青年となりました。
再び国を再興すべく決起し、見事目的を果たし王となったのです。
それはもう素晴らしい国でした。

Level 3
けれどその国も既に滅びて地図にも載っておりません。
王も国が亡びる時に逝ってしまわれました。

Level 4
こちらがあの方が生涯手放さなかった形見の飾剣でございます。
ああ、王が終ぞ私を疑う事なく逝ってしまわれたのが心残りです。
どこにでもある他愛のないお話でございます、お恥ずかしい。



獅子王の野太刀 | Feral King's Wildblade | [剣]

Level 1
お客様、あんたはお目が高い。こちらは遠い異国の刀剣ですよ。
曰くつきでね、遠い異国の昔話さ。魔物を退治した勇敢な若者が
あまりに人望を集めたものだから、王に疎まれちまったのさ。

Level 2
若者は過酷な討伐の旅に出されて以来、一度も国に戻ることは
許されず、そのまま討伐先で帰らぬ人となったのさ。ただ一人の
家族である妹の手元に戻ったのは、若者が愛用したこの刀だけ。

Level 3
美しく成長した妹は王の妾となり、寝所に持ち込んだこの刀で
王を殺害し、妹も自害したって話さ。それ以来この刀を持つ者は、
復讐を果たすっていう話でね……で、お客様？どうしたんだい？

Level 4
なぜあんたは刀を構えるんだい？復讐？私はただの武器商人さ！
うちの剣で家族が殺された？知るもんか！武器なんてただの道具、
それを誰がどう使うかなんて私には関係ない！やめろ！やめっ



少女の雫 | Once a Woman | [剣]

Level 1
白い石が隙間なく高く積み上げられた古い塔がありました。
その塔の中に、一人の少女が暮らしていました。
世話役が誰も話しかけないので、少女は言葉を知りません。

Level 2
永い幽閉生活の中、世話役達は掟に従い誰も少女と目も合わさず、
まるで彼女が存在しないかのように振舞い続けておりました。
しかし、ある大飢饉の年に、村人達が塔に攻め込んできたのです。

Level 3
世話役を一人残らず殺し、塔の最上階に棲む少女に武器を向け
「忌み子め」「飢饉はお前のせいだ」と罵詈雑言を口にしましたが
言葉を知らない少女は、何を言われているのか分かりません。

Level 4
例え殺意でも初めて自分に向けられた声に、少女は喜び、短剣で
柔らかな胸を貫かれた時も笑顔のままでした。これは村人の為に
神への供物として幽閉され、何も知らぬまま死んだ少女のお話。



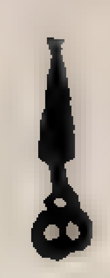
処女の咎 | Virginal Sin | [剣]

Level 1
昔々、ある所に仲の良い三人の少女がいました。
政略結婚が当然で、女性が自由に生きるのは難しい時代でした。
けれど三人の少女は「共に純潔を守りましょう」と誓いました。

Level 2
少女の一人は豊かな金髪の華やかで美しい娘でした。
彼女は長い髪を切り、亡き兄の代わりに隊を率いて戦地に赴き
信頼する従者の男に背を預け立派に戦い、戦死を遂げました。

Level 3
少女の一人は黒髪の涼やかで麗しい娘でした。
本を愛した彼女は貧しい家の青年と想いを交わすもどうあっても
報われぬと知り、二人で海に身を投げ入れ戻らぬ人となりました。

Level 4
最後の一人は、亜麻色の髪をした愛らしい娘でした。
他の二人がとうに誓いを破り純潔を失っていたなど露知らず
死するまで頑なに純潔を守り通し、1人で老いて病死しました。



スリイの鋏 | Three's Scissors | [剣]

Level 1
私の名前はスリイ。ウタウタイの四女。
私が作られたのは……何番目？

Level 2
つぎはぎだらけの体を丁寧に縫い合わせた。
ふふふ、可愛い可愛いお人形さん。

Level 3
手足がちぎれても大丈夫。
またつけてあげるから。何度でもなおしてあげる。

Level 4
1つ、2つ、3つ、4つ、5つ、6つ。
私の可愛いお人形が今日もまた1つ増えました。



聖女の焔 | Gaia's Flame | [剣]

Level 1
美しくは佇まい。
歪むのはいつだって、見えない心。

Level 2
願うは人々の幸福。
蔑むのはいつだって、数多の虫。

Level 3
輝くは闇夜の炎。
導かれるのはいつだって、漆黒の闇。

Level 4
焼かれるは魔女の証。
火をつけるはいつだって、私。



聖帝の牙 | Imperial Fang | [剣]

Level 1
溢れる緑の息吹は全ての生命に祝福を与え、
輝ける蒼の清流は全ての生命に恩恵を与える。
そこは花が咲き、小鳥囀る、命に満ちた約束の地。

Level 2
突如その地に現れた各地の軍勢が土地を巡って争い、
踏み荒らされた大地は彩りを欠き、祝福も恩恵も失い、
枯れ果てた大地には屍が折り重なるようにして山になっていた。

Level 3
時は経ち屍は草木が覆い、やがて花が咲き、いつしか鳥の囀りと
小川のせせらぎが響く豊かな大地となった。
大地に突き刺さった一振りの美しい剣が、唯一の戦の名残だった。

Level 4
大地から剣を抜いた若い王は、笑みを浮かべ声を張り上げた。
「この豊かな地を我が国の領土としよう！」
再び争乱が始まるのか平穏が保たれるのか。それはまた別のお話。



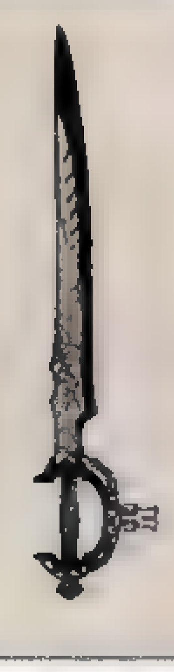
聖徒の煉獄 | Saintly Brimstone | [剣]

Level 1
村に宣教師がやってきた。はじめは胡散臭がっていた村人達も
宣教師の素直な物言いと素敵な笑顔に安心し彼を村に招き入れる。
やがて心を許した村人達は、宣教師にあるお願いをした。

Level 2
村では顔の美醜が全ての価値だった。美しい者は貴族のように
振る舞い醜い者は奴隷のような扱いを受けていた。醜い者達は
宣教師に「助けて欲しい」と泣きながらすがりついた。

Level 3
素敵な笑顔の宣教師が醜い者達に手をかざす。すると、彼等の
顔が変化した。それは素敵な笑顔の宣教師と瓜二つの顔だった。
驚く村人達の顔を次々と宣教師は自分の顔と同じにしていった。

Level 4
そして村人達は全て同じ顔になった。男も女も子供も老人も全て
宣教師と同じ、素敵な笑顔を持った顔になった。彼等は泣くこと
も怒ることもなくなり、虚ろな笑顔で村は埋め尽くされていった。



ゼロの剣 | Zero's Blade | [剣]

Level 1
生まれた時から何も無かった。
だからゼロの名を持たされた。

Level 2
自分が生きている価値を見いだせなかった。
祈る神がいるのであれば、殺す気でいた。

Level 3
命を奪う時も何も感じなかった。
罪とか罰とか考える気にすらならなかった。

Level 4
私は子供のように待ち望んでいた。
この命が奪われる、その瞬間を。

千年樹の歌声 | Eternal Voice | [剣]



Level 1
旅のお方、この村に来たのならあの歌を聞いて行くといいよ。
気のいいオカミと気立ても見た目も良い娘が出迎えてくれるさ。
料理も酒もなかなかのもんだ。

Level 2
旅のお方、あの店で一番素晴らしいのは娘の歌さ。
娘の歌声を聞けば世の中にある嫌なことを忘れられる。
娘はもう一人いるんだけどね、二人の歌を聞けたら本望さ。

Level 3
おや旅のお方、随分と久しぶりじゃないか。
またあの娘達に会って来たのかい?
あんたも好きだねえ、もう何十年と前の話じゃないか。

Level 4
旅のお方、あの店の娘達の姿が変わらないのが不思議なのかい?
あれは娘達が産んだ子供が成長したのさ、分かるだろう……?
そうに決まっている、何十年と変わらないなんてありえないさ。

断罪の咆哮 | Sinful Scream | [剣]



Level 1
彼は罪を犯した。
続く飢饉に増加の一途を辿る徴税、行方をくらました両親。
やせ衰え行く弟妹達のために彼は罪を犯した。

Level 2
彼は手に入れたパンと牛乳を5人の弟妹に分け与えた。
幼い弟妹に全て与え、彼はパンも牛乳も一切口にしなかった。
少しでも味わいたいとずっと咀嚼し続ける弟妹を眺めていた。

Level 3
彼は罪を犯した。
やがて彼が豪商からパンと牛乳を盗んだことが露見したが、
断罪されたのは盗んだものを口にした幼い弟妹達だった。

Level 4
幼い弟妹達は首と胴が汚く分断され路上に転がっていた。
鞭打たれた体で一命を取り留めた彼は、あばらが浮き上がる
弟妹のやせ衰えた体を眺め、やがて声なき声をあげたのだった。

トウの剣 | Two's Sword | [剣]



Level 1
二人でだから生きられると思った。
トウという名の示す通り、二人で生きていくのだと。

Level 2
手を繋げば分かり合えた。
何も恐れるものなどないと信じられた。

Level 3
二人の時間は永遠に続く筈だった。
小さな命を守るように末永く生きる筈だった。

Level 4
私の中で壊れる音がする。もう戻らない。
全ての喧騒が遠く、暗闇に沈む音を聞いた。

ニーアの剣 ※1 | Nier's Blade | [剣]



Level 1
あっ。だめだヨナ。座って食べなさい。
走り回ったらせっかく焼いたパイがこぼれるだろ。
ほら、言った先からボロボロボロボロと。

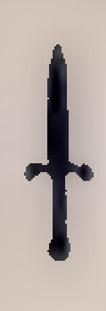
Level 2
エミールも座るんだ。何クローゼットを漁っているんだ。
さっさとスープを片付けてくれ。
そこに入っているのは俺とヨナの下着だけだ。

Level 3
カイネはどこ行ったんだ? え? 食べたりなくて食材探し?
さっき渡した豚の丸焼きはどうしたんだ?
は? もう食った?

Level 4
まどろむ夢の中。
失われた自分と、失われた世界と、失われた人達を想う。
もう手に入らない、あの幸せの光を。

※1:過去作品での"百獣の剣王<ニーアの剣>"のウェポンストーリーはP.154に掲載。

フリアエの短剣 | Furiae's Dagger | [剣]



Level 1
お兄様を困らせてはいけない。
剣術の稽古にお忙しいのだから、遊んで欲しいなどという
私のわがままに付き合わせてはいけない。

Level 2
お兄様を困らせてはいけない。
政治のあれこれにお忙しいのだから、お話をしたいなどという
私の贅沢に付き合わせてはいけない。

Level 3
お兄様を困らせてはいけない。
他の国と戦う事でお忙しいのだから、悩みを聞いて欲しいという
私の苦労に付き合わせてはいけない。

Level 4
お兄様を困らせてはいけない。
この胸の中に秘められた黒く淫らな想いを悟られてはいけない。
そんな姿を見られたのなら、命を絶たなければいけないから。

謀略と背徳 | Cries and Whispers | [剣]

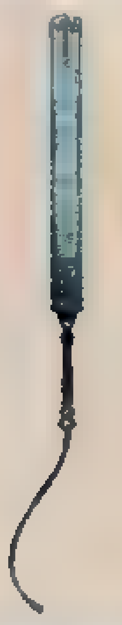


Level 1
いやだなあ。まさか、このくらいの剣を使いこなせない……
なんて事はないですよね?だって恥ずかしすぎますよぉぉお?
何せ私ですら軽々と操れるような簡単な剣ですから。

Level 2
んんんんん?私レベルの使徒になると強い事はもちろんこの
素晴らしすぎる美貌で敵も骨抜きになってしまって……あ、
貴方の活躍する機会が無くなってしまいますね。あはははは!

Level 3
いやあ、やはり何と言ってもお金こそが全てですよねぇ。
え?もちろん私は莫大な資産を持っていますよぉぉお?
安全の為に自分ですら取り出せないんですけどねぇぇえ。

Level 4
え?強さや美しさや金以外に大切なモノがある?
まだまだあぁあ?冗談でしょう!
……そんなモノある訳ないじゃないですかぁあああああああ?



雷王　Thunder Lord　[剣]

Level 1 むかしむかし、荒廃した大地に雷鳴轟ぐ荒れた空が続く、まるで地獄のような領地がありました。領主は次々と変わり、領民は飢えと天からの落雷に命を落とし続けていました。

Level 2 ある日若き勇猛な領主が現れ、この地を開拓し豊かな土地にすると誓いをたてました。領民はみな疲れ切っていたので若き領主を誰も信じず、あざ笑う者さえいました。

Level 3 若き領主は鍛冶屋に白銀の剣を作らせ、処女の娘達に三日三晩祈りを捧げさせると、雷鳴と吹き荒ぶ嵐の中、小高い丘で剣を掲げ地面に突き刺しました。

Level 4 轟音と稲光が続く嵐の晩の翌朝、初めてその地は晴れました。小高い丘に領主の姿はなく、一本の果実の木が生えていました。白銀の剣を幹に包み込んだ木は、時々ごろごろと鳴るそうです。



歪なる飢餓　Twisted Hunger　[槍]

Level 1 醜いモノが嫌いだ。
臭い息を吐く化け物も、欲望に汚れた大人も嫌いだ。
何故あんな状態で生きていられるのだろう？

Level 2 正しい事なんて吐き気がする。
格好付けた正義感はおぞましい。他人に対する友愛なんて嘘だ。
何故こんなおぞましい国でみんな生きていけるのだろう？

Level 3 命は醜い。
人間は愚かしい。
何故こんな世界になってしまったのだろう？

Level 4 腐った果実は美味しい。
腐った肉体は美しい。
何故そんな単純な事に誰も気付かないんだろう？



エリスの槍 ※1　Eris's Spear　[槍]

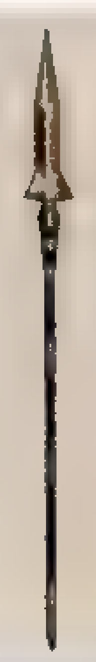
Level 1 私の目指すものは高潔なる意志、騎士の宿命。
幼いころから共に歩んだ、朋友の名を胸に
私はこれからも進み続けます。

Level 2 私の望むものは、淡い今が続く事。
尊く重たい宿業から目を逸らし続ける事を望むのは、
いつかきっと罰が下るでしょうけれど。

Level 3 私を追い立てるのは焼け焦げるような羨望。
この身を苛む女の血が呻いている。
いつか、私を置いて生きてゆく二人への呪い。

Level 4 私に残されたのは、微かな誇り。
身体中を痛みが支配するけれど、あの眼差しに映る私は、
どうかいつまでも、あの日のままの私でありますように。

※1：過去作品での"エリスの槍"のウェポンストーリーはP.155に掲載。



王位簒奪者の槍 ※2　Robber King　[槍]

Level 1 女は娼婦だった。客をすぐに好きになってしまう娼婦だった。
だが、女が客に結婚を申し出ると客達はすぐに逃げ出した。
女は自分の仕事が疎まれている事すら分からなかった。

Level 2 ある日、偉そうで不細工な男が女の客としてやってきた。
一通りの行為の後、女は男に結婚を願い出た。
男は涙を流し始めた。彼は誰にも愛されないこの国の王だった。

Level 3 王と結婚した女はこの国の后となった。そして結婚式の直後
女の前で男は心臓病で突然死んでしまった。
莫大な遺産と王権が女の下に転がり込んできた。

Level 4 金も権力も手に入れた女は思う。ここにはもう愛した男は居ない。
あと少しだったのに。私の幸せまであと少しだったのに。
男の唯一の形見である槍を持ち、王宮から女は逃げ出した。

※2：過去作品での"王位簒奪者の槍"のウェポンストーリーはP.155に掲載。



奇術師の杖　Conjurer's Staff　[槍]

Level 1 どんな魔法でも治せぬ病に伏せる幼い少女には、秘密がある。
それは夜になると窓から現れる奇術師との楽しくて特別な時間。
一振りの杖を持つ仮面の奇術師は名も明かさず声も発しない。

Level 2 厳格な掟と厳しい修行で得られる魔術を奇術師は惜しげもなく披露した。少女に輝く光の粒を散らばめたり、美声で囀る小鳥と歌を奏で、部屋に小さな雲を生み出し光る雨降らせ虹を見せた。

Level 3 けれど病は確実に少女の体を蝕む。命の灯が消えようとする夜。姿を見せた奇術師に少女は微笑んだ。「お兄ちゃん、ありがとう」
それきり少女は冷たくなり、二度と微笑むことはなかった。

Level 4 奇術師が師匠の元に戻ると、師匠は掟を破り例え肉親でも修行中に人に姿と魔術を晒したことには触れず、勝手に持ち出した杖を譲り渡した。奇術師はその晩、杖を握り人知れず泣いたという。



血竜の焔　Bloodwyrm's Flame　[槍]

Level 1 暇を持て余す程生きた。
繰り返す生と死は滑稽ですらあった。

Level 2 老いて鈍重な体で長らえた。
瞬きする間に散りゆく人間を数え切れぬ程見た。

Level 3 失われていく心と共に生き続けた。
嘆くことも憤ることすらも忘れてしまった。

Level 4 飽きることなく続く強奪と殺戮に広がる戦火。
繰り返される歴史に竜はとうとう生きることを飽いた。



終焉の警鐘　Final Knell　[槍]

Level 1 それは、ある槍の物語。ある男の手に渡った、ある槍の物語。
男は知らなかった。自身の刻に終わりが近付いていることを。
槍は知っていた。男の刻に終わりが近付いていることを。

Level 2 男は愛していた。その槍を振るう度に鳴る儚くも美しい音色を。
そして槍はなき続けた。男に終わりを告げようと。
いつしか男は息絶えた。激しい戦場で愛する槍の音が鳴り響く中。

Level 3 それは、終わりの物語。ある男の刻が終わった物語。
冷えた肉塊になってしまった男の横で、
槍は568番目の持ち主の死を、ただ静かに嘆き哀しんだ。

Level 4 槍は次の持ち主を待っている。持ち主の命が失われる終焉の刻に、
再びその美しい音色を鳴らす日を。永遠に続く刻の中で、
幾度となく終わりを見てきた槍は今も待ち続けている。



守護者の宣誓　Guardian's Oath　[槍]

Level 1 誓約:その1
王の為なら全てを捧げる覚悟を持つ事。
たとえ命を捨てようとも正義を成し遂げる事。

Level 2 誓約:その2
世界から悪を追放する事。
たとえ終わらない戦いだとしても諦めない事。

Level 3 誓約:その3
どんな小さな悪事も見逃さない事。
たとえ子供といえど処刑の手を止めない事。

Level 4 誓約:その4
どんな者も悪事を働いたのなら平等に殺す事。
たとえ王といえども殺す事。



聖帝の涙　Imperial Tears　[槍]

Level 1 豊穣を約束された土地を巡り幾多の争乱と屍の山を越えてきた。
その地を手にした先王の死を看取った若き王は家臣に命を下す。
「約束の地を焼き払う」静かだが凛と響く声だった。

Level 2 家臣も民も誰も異を唱える者はいなかった。火は放たれる。
緑の木々が燃える。動物達が逃げ惑う。豊穣の証が灰になる。
先王が死にもの狂いで守った大地は荒れた焼け野原となる。

Level 3 若き王は燃え上がる炎をいつまでも眺めていた。その後土地は
封鎖され永世中立地となる。やがて年月は過ぎ約束の地は再び
緑の楽園となった。その奥深くに一振りの槍が眠っている。

Level 4 土地を守ろうとした王が約束の地で手にした剣であり、土地を
焼いた王が槍に打ち直したそれは、今は錆びて見る影もない。
これは生命溢れる約束の地の物語。続きを知る者は誰もいない。



千年樹の嘆き　Eternal Wail　[槍]

Level 1 おや旅のお方、道に迷われたのかい？大変だったねえ。
ああ、あんたは学者さんか。この村には図書館があるよ。
あんたみたいなお方にはたまらない場所だろう？

Level 2 図書館には親切な館長さんがいてね、しかもこれが美しいのさ。
あの人は本を大切にしていて、千年以上前の書物の写しなんかを
ずっと続けて知識を絶やさないようにしているのさ。

Level 3 美しいからって惚れてはいけないよ。村の噴水の傍で歌う館長に
よく似た美しい娘がいるんだが、彼女が許さないだろう。
彼女のおメガネに適わないと近づく事さえ許されない。

Level 4 そうこの村はあの美しい双子の娘達に守られているのさ。
いつからだったかな？忘れちまったけれど、ずっとずっと
守られているんだよ。変化さえなければ永遠にずっと、ね。



堕天の罪業　Sins of the Fallen　[槍]

Level 1 研究報告1。近年まで天使召喚は「生命（素体）の内的神性の
発露」と考えられ心理的・宗教的内面の研究に重きが置かれて
いた。しかし最新の研究によって異なる論理が提唱されている。

Level 2 研究報告2。それは生命素体の無い場合に無の空間から天使を
呼び出す行為だ。私はこれを「強制召喚」と呼び、天使が異界か
らもたらされるという仮説を立てている。

Level 3 研究報告3。人や獣が天使化するのではなく異界との生命体交換
行為であるとすれば「こちら側」の素体が無くても「あちら側」
から生命を呼ぶ事が出来るのでは無いだろうか？

Level 4 研究報告4。天使召喚を為す為には私の身体を現世につなぎとめ
たまま異界の「私」を呼ぶ事が出来る。この力を実践する事が出
来れば私は一流の魔術研（以降の記載はなし）



ファイブの槍　Five's Spear　[槍]

Level 1 この世の中退屈なんてあるのかしら？
ファイブとつくからには姉が5人。欲しいものは5つ。

Level 2 ゼロお姉様は全て欲しいわ。だって強くて素敵なんですもの。
ワンお姉様の知性は欲しいわ。あるに越したことはないもの。

Level 3 トウお姉様からは眩しい笑顔が欲しいわ。
私とは少し違う笑顔なんですもの。スリイお姉様からは
手先の器用さかしら。あとはよく分からないもの。

Level 4 フォウ姉様からは何を頂こうかしら。
ふふ、ハジメテでもいいのだけど。ああでもそうね。
私、やっぱり生きるのが楽しくてたまらないわ。



夜叉瞑楼 | Seer's Lure | [槍]

Level 1
ある国の末の王子は王位を我が物にしようという野心があった。王位継承権のある上の王子は次々と戦で功績を上げ、国民に絶大な人気もあり、末の王子にとっては邪魔な存在でしかなかった。

Level 2
隣国との戦で小隊を率いた末の王子は、進軍中に一振りの槍を手にする。その槍を手にした瞬間、耳元でどこからともなく「力が欲しいか?」と囁く声がした。王子は黙ってコクリと頷いた。

Level 3
末の王子はその後、戦で勝ち続け、邪魔な存在であった上の王子は次々と戦で倒れた。ついに王位を継いだ末の王子は栄華を極めた。だがその矢先、「返してもらうぞ」とあの時の声がした……

Level 4
声を聴いた直後から、信頼していた家臣達が次々と倒れ、妻と子供も病でこの世を去った。国も人も全てを失った王は血の涙を流し、この世の全てを恨みながらその槍で自らの命も絶ったのだった。



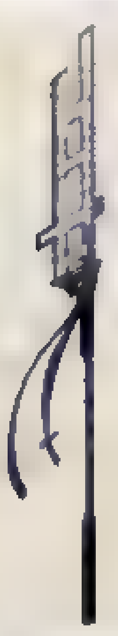
友愛の槍 | Spear of Empathy | [槍]

Level 1
貧しい国に黒と白の甲冑を着た二人の騎士がいた。彼らは幼き頃に交わした「この国を豊かにしよう」という約束を胸に、切磋琢磨し、戦地を駆け廻り、時折杯を交わしては夢を語り合った。

Level 2
しかしながら二人の騎士の思想は徐々に異なっていく。傲慢な王に苦言を呈す黒騎士、王国のためにと忠誠を誓う白騎士。旧知の仲とは思えぬ程に、不思議と彼らは相反していった。

Level 3
ある時、王の圧政に反発をした一部の騎士による反乱が起きた。その先頭に立つは黒騎士、そしてそれを迎え討つは奇しくもかの白騎士である。そして白騎士は黒騎士を討ち、後に将軍となった。

Level 4
将軍となった白騎士は、政務によって王の圧政を正し、国を豊かにした。王からは褒美にと豪奢な槍を差し出された。しかし白騎士はこれを固辞し、友を仕留めた槍を死ぬまで使い続けたという。



雷姫 | Thunder Princess | [槍]

Level 1
船の墓場と呼ばれている嵐が荒ぶ海峡があった。航海もままならず、海峡に程近い島に住まう人々の交易も不安定であった。何日も落雷と暴風が続き、とうとう島の物資も不足が出始める。

Level 2
島の人々は話し合い海神に供物を捧げようと決めた。一体誰が供物となるか。皆が押し付け合う中、澄んだ声が一つ。供物に自ら名乗り上げたのは、島の統治者の娘だった。

Level 3
娘は島一番の美女であったが、白く絹のような肌の大部分を火傷の痕が覆っていた。統治者である父が止めるのも聞かず、娘は献上品である武具を身に着け、海にその身を投げ入れた。

Level 4
落雷がしばらく続き、その後海峡は安定し穏やかになった。今でも海底には娘と共に海に飛び込んだという大きな槍が突き刺さっており、時折雷鳴が轟くような音が聞こえるという。



騎兵長の鉄鎧 | Captain's Guard | [格闘装具]

Level 1
はい。私はどんな時代でも王に忠誠を尽くしておりました。どんなに過酷な戦場でも、どんなに無茶な命令でも、国家と王の為であればこの身を賭して王を守ってまいりました。

Level 2
しかしその王は戦いの中で命を落とされてしまいました。まだ即位されたばかりのお若い王でしたから跡継ぎもおられません。一体私はどなたにお仕えすれば良いのでしょうか?

Level 3
嘆いてばかりもいられませんね。私の仕事はこの国を守る事ですから。私の使命は王に仕える事ですから。

Level 4
だから探しているのです。この鎧の中で砕け散った肉と骨の替わりになる人間を。私を着こなす事の出来る、新たな王を。



狂王の玩具 | Tyrant's Playthings | [格闘装具]

Level 1
その国は女王が治めていた。彼女は魔女だった。強大なる魔力で人民を統治し、圧政で苦しめ、意味もなく次々と虐殺して楽しんでいた。

Level 2
しかし、女王は飽いていた。泣き叫ぶ人民を拷問し、怨嗟の声を聞きながら酒を飲む。それは楽しい事だったが、何事も同じ刺激が続くと飽きてしまうのだ。

Level 3
何人もの勇者が私を滅ぼそうと城にやってきた。最初の2〜3人は楽しめたが今ではもうすっかりダメだ。奴らはあまりにも単調過ぎる。こっちは勇者に慣れ過ぎてしまった。

Level 4
そうだ。私を討つ勇者がいないのであれば、その勇者を産み出せばいいのだ。強い子供を産めばいいのだ。母である私を滅ぼす程の力を持つ、おぞましい勇者を。



金剛華 | Golden Petals | [格闘装具]

Level 1
岩山の痩せた土地に広がる貧しい村に、敬虔な修道女がいた。彼女の深く静かな祈りは貧困に喘ぐ村人達の心を癒やしていた。修道女の祈りは、村人の心に咲く可憐な花のようであった。

Level 2
ある時、村に謎の奇病が流行し、罹患した人々は次第に黒ずむ体に成す術なく苦しみもがき死に絶えていった。修道女は祈った。祈り続けた。けれど伝染病は止まらない。

Level 3
修道女が祈り始めた頃から、奇病で死した体から花が咲き始める。次々と倒れる中、遺体を苗床にするかの如く花は咲き続け、やがて濃厚な花の香りが村一帯を覆い尽くした。

Level 4
それからどうなったのか、誰も知らない。だが、村があった場所には今でも季節を問わず大量の美しい花が咲き続けている。

紺碧の腕 | Azure Arms [格闘装具]



Level 1
「歌うよ」「踊るよ」
「冷たい水の中で」「暗い海の底で」
「恋をしたから」「貴男に溺れたから」

Level 2
「願うよ」「祈るよ」
「貴男の心が振り向く事を」「貴男の気持ちが溶ける事を」
「水の中で泳ぎながら」「海の流れに漂いながら」

Level 3
「呪うよ」「泣くよ」
「私達が届かぬ場所で」「水の神の在らぬ場所で」
「素敵な声で甘えていたら」「他の女を抱いていたら」

Level 4
「沈めるよ」「待つよ」
「貴男の目が閉じるまで」「貴男の息が止まるまで」
「私達の物にしたいから」「貴男達を滅ぼしたいから」

殺戮の茨姫 | Deathly Briars [格闘装具]



Level 1
ラルラ　ラルラ　ラルラ　ラルラ
歌うよ　歌うよ　歌うよ　歌うよ
海の歌を　空の歌を　願いの歌を　祈りの歌を

Level 2
クルリ　クルリ　クルリ　クルリ
踊るよ　踊るよ　踊るよ　踊るよ
楽しい踊りを　美しい踊りを　悲しい踊りを　醜い踊りを

Level 3
ハアハ　ハアハ　ハアハ　ハアハ
喘ぐよ　喘ぐよ　喘ぐよ　喘ぐよ
雨の中で　夢の中で　戦いの中で　快楽の中で

Level 4
ブスリ　ブスリ　ブスリ　ブスリ
刺すよ　刺すよ　刺すよ　刺すよ
その肌に　その眼に　その涙に　その悲鳴に

自虐の悦極 | Masochistic Joy [格闘装具]



Level 1
なんという事!
おやめください。そのような熱湯に浸けられては大火傷をしてしまうではありませんか!!酷すぎる!

Level 2
ああっ、惨すぎるッ!
そのように固い鉄の棒で打ち据えられては、ただただ捨てられた犬のような悲鳴を上げるしかありません!!

Level 3
くっ……!
それはサイズ的に大き過ぎますッ!それでは私が壊れてしまうではありませんか!?想像しただけで私は……もうッ!!

Level 4
あ、それは無理です。

深紅閃針 | Crimson Impalers [格闘装具]



Level 1
とある山に長く伸びた針を体中から生やした魔物がいた。
触れるモノを全て傷つけてしまう魔物は、小さな白い鳥だった。
鳥は枝にとまり魔物と会話した。魔物は白い小鳥に触れたかった。

Level 2
やがて魔物は針を自ら取り除くことにした。針を一本抜いては血が流れ激痛が走る。魔物は叫んだ。七日間断続的に続く雄叫び。近隣の人々は山から聞こえるその咆哮に怯え続けた。

Level 3
あの針だらけの呪われた魔物が近隣の村を襲うに違いない。
村人達は発起し七日目の晩、山に武装して乗り込んだ。
そこで村人が見たものは、辺りに散らばった恐ろしい量の針の山。

Level 4
それから針山の中心で血まみれで息絶えている見知らぬ生き物。
傍には小鳥が見知らぬ生き物の血で赤く染まった白い羽を広げ、
優しく触れるように寄り添い、ピイとないていた。

聖帝の爪 | Imperial Claws [格闘装具]



Level 1
緑豊かな生命溢れる土地に領土を広げた若い国があった。
けれどそこはかつて壮絶な戦が繰り広げられた呪われた場所。
年老いた家臣達は若く野心溢れる王を口々に諌めた。

Level 2
「過去どのような戦があったとしても構わぬ。我が領土の糧となるのなら、茨の道であろうとも突き進むのみだ!」
若き王は宣言し、土地を狙う数多の国と攻防戦を繰り広げた。

Level 3
豊かな土地は確かに国の物資を満たし、民の暮らしも潤った。
けれど終わらない戦に人々はやがて疲弊し、豊かな土地は変わらず恩恵を与えるも、間に合わず国の物資も徐々に失われていく。

Level 4
民と国の一部を失い手ひどい爪痕を残した戦を経てもなお若き王は手放さなかった。愚王と誹りを受けようとも、国の為、民の為、約束の地を失うことはできなかった。続きはまた別のお話。

氷衝の拳 | Iceborn Slayers [格闘装具]



Level 1
彼女の瞳を見つめただろうか?
輝く虹を閉じ込めたように潤む瞳は魅惑の輝きを放ち、
いとけなくも儚い鎖に囚われ逃れられず後はただ堕ちるだけ。

Level 2
彼女の肌に触れただろうか?
真白の新雪のようにすべらかな肌は触れると解けるように柔く
二度と手離せずその虜となり心が朽ち果てるのを待つばかり。

Level 3
彼女の声を聞いただろうか?
桃の果実のように瑞々しく可憐な唇からもたらされる死の宣告は
芳醇な美酒の香りさえ漂う背徳への誘い。

Level 4
彼女に囚われた者は永遠に溶けない氷の中で命を捧げ続ける。
剣に血がこびりつき、拳に血が滲んでも戦うのは、彼女の為。
死すら厭わぬ彼らに向かって、彼女は黙って微笑むばかり。



封戒の冥王 | Darkseal Order | [格闘装具]

Level 1 命じてはならぬ。偉大なる王ゆえ。

Level 2 解いてはならぬ。邪悪なる力ゆえ。

Level 3 戦ってはならぬ。強大な敵ゆえ。

Level 4 触れてはならぬ。まだ小さな子供ゆえ。



フォウの爪 | Four's Claws | [格闘装具]

Level 1 フォウ、とワン姉様が呼ぶ。
私の名前はワンでもゼロでもない。

Level 2 一番でも二番でもないけれど、
それでも一番最後でもない。

Level 3 私は優れている筈だ。私は勝っている、筈だ。
私の末の妹よりも、全て全て全て。

Level 4 今日も眠る前に私は私である事を取り戻す。
それから冷たい布団で眠る。



魔王の焔 | Darklord's Flame | [格闘装具]

Level 1 呪詛の言葉は耳を蝕む。
正しさの影に隠れた憎悪は毒を孕む。

Level 2 強すぎる光は視界を奪う。
自由と解放の大義の元に伸びる影の暗さよ。

Level 3 永遠に続く絶望に声を失う。
一縷の希望も許さぬ絶対などあり得やしない。

Level 4 喪失を埋めるように新しい正義が頭をもたげようとも、
再び戦乱の業火に焼き尽くされるのを待つばかり。



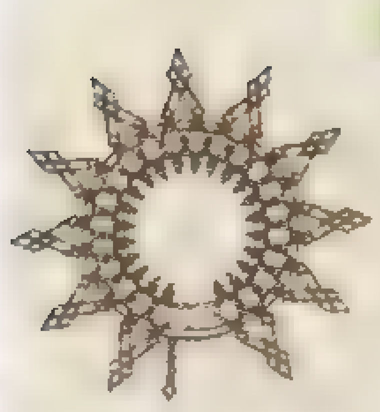
天翔る碧風 | Skyward Wind | [戦輪]

Level 1 命尽きようとしている女がいた。
女は悪事に手を染めていたため、捕まり、拷問を受けた後
火あぶりにされる処刑を待つだけだった。

Level 2 女は叫ぶ「我が子を奪った男がこの国の王だ。王を殺せぬまま
火あぶりに処され死ぬ訳にはいかない」と憎悪の言葉を吐いた。
ふと前を向けば、女の前に美しい青い目をした白馬がいた。

Level 3 汚れない白馬に向かい女は罵詈雑言を吐き、やがて我が子を想い、
嗚咽を漏らした。死にたくない。殺したい。気が付けば女は白馬に
跨り王の前にいた。いつの間にか見知らぬ刃を握りしめて。

Level 4 狂喜した女は王を殺した後、脱走の為白馬に跨ろうとしたが
既に白馬の姿はなく、突如女の体はその場で発火し灰となった。
どこからか軽やかな風が流れ、灰を舞い上げ、やがて空に消えた。



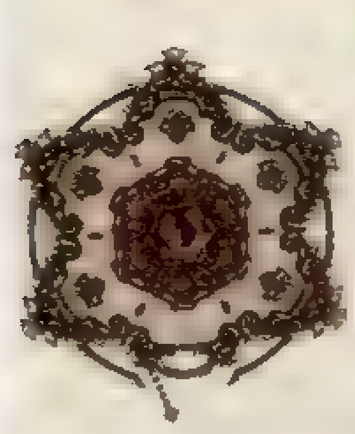
ヴィドフニルの刃根 | Vidofnir's Blade | [戦輪]

Level 1 昔、この地に鶏の兄弟がいた。
兄は雄々しく力強い爪を持っていた。
弟は知性あふれる頭脳を持っていた。

Level 2 ある夜。気まぐれな神々は、世界中の鳥を集めこう伝える。
「世界樹の頂点に登りし鳥にこの大空の支配権を与えよう」
鳥達は我先にと世界樹の頂を目指した。

Level 3 翼があるものは空を飛んだが陽光に焼かれて落ちた。
爪があるものは幹を伝ったが蛇に食われて死んだ。
二羽の鶏だけが力を合わせ頂点に辿り着く事が出来た。

Level 4 「どちらか一方にだけこの大空を与えよう！争うがいい！」
神が言い終わるやいなや、鶏の兄弟は神の喉を喰い千切った。
世界樹を血で染めながら兄弟はいつまでも神を喰い続けた。



貴婦人の舞踊 | Duchess's Dance | [戦輪]

Level 1 華美なドレスを着て、華奢な髪飾りをつけ、豪華な靴を履いて
鈴が鳴るような声で語り、たっぷりといたずらに微笑んで、
それからあの方へと少し距離を縮めて耳元で愛を囁くのです。

Level 2 滅びた鳥の羽飾り、小さな獣からいくつも剥いだ毛皮のコート。
最も美しく咲いた瞬間にもぎ取った多くの花をお湯に浮かべ、
教えて貰ったばかりの吟遊詩人の恋の歌を口遊むのです。

Level 3 足元に跪いた何人もの男が愚かしい声で私の愛を乞い、
聞き飽きた恋の詩をさも大事のように囁いていく。
同じような毎日。同じような男達。煌びやかで退屈な日々。

Level 4 誰か華美に飾り立てた刃でこの毎日を切り裂いて下さらない？
なんて冗談にも思っていないことを口にして、路傍に朽ちる
身汚い蛆虫のような連中を、今日も遠目に眺める毎日なのです。

理の神判　Rule of Divine Law　[戦輪]



Level 1
十ノ刃「偽神ノ玉座」
其ノ威厳　神ノ如ク　鳴リ響カン

Level 2
十一ノ刃「騎士ノ闇」
其ノ魂　騎士ノ如ク　誉レ高ク

Level 3
十二ノ刃「女王ノ棘」
其ノ美　女王ノ如ク　清廉ニ

Level 4
十三ノ刃「王ノ雷鳴」
其ノ力　王ノ如ク　滅ボサン

紺碧の鋭刃　Azure Cleaver　[戦輪]



Level 1
海に囲まれた小さな島があった。
自然溢れる美しい島は人々が暮らす静かな場所であり、かつて
大罪人が流され、そうしてそのまま朽ちた場所でもあった。

Level 2
海が見える崖に作られた大罪人の墓には蒼い輪刀が突き刺さり、
絶えず美しい花々が尽きることはなく添えられている。
「誰のお墓なの?」幼い孫の問いかけに老人は答える。

Level 3
「罪人の墓だよ」孫は更に問う。「悪い人なのになぜ皆お花を
あげるの?」我々の生活を憂い革命を首謀した男が罪人として
島に流されてきた。その清廉な罪人は慎ましく生き、死んだ。

Level 4
それだけなんだよ。老人は遠くを眺めそれきり黙った。
崖の上の蒼い輪刀は空と海の青を反射し、その刀身の紺碧を
ただ静かに深めるばかり。

聖帝の棺　Imperial Coffin　[戦輪]



Level 1
恵まれた土地があった。豊かな資源が約束された土地。
国が飢えることなく穏やかに豊かに暮らせる理想の地。
その地を争って人々は長きにわたり争いを繰り広げていた。

Level 2
約束の地を手にし、国を疲弊させつつも守り続けていた王は
老い、そしてついに病に倒れる。王は光を失った目で息子に語る。
「本当にここは恩恵をもたらす約束の地なのだろうか?」

Level 3
なぜ人々はこの地を巡り血で血を洗う様な争いを続けるのか?
本当に生命の恩恵を人々にもたらすのならば、なぜこんなにも
多くの者が苦しみ、憎み、その命をいたずらに散らすのだろう。

Level 4
老いた王は息を引き取った。若き王子は王の死を静かに見つめ、
その棺に密やかに誓いを立てる。王子は王となる。
若き王が再び新たな物語を紡ぐのだが、それはまた別の話。

慟哭する円環　Ring of Lament　[戦輪]



Level 1
どうして私の魔術を誰も認めない。なぜ私を称賛し、敬わない。
なぜどうしてあいつがあいつがあいつが。
あいつに勝ちたい。勝ちたい。あいつを打ち負かしたい。

Level 2
あいつがいるから全ての魔術を奪うあいつがいるから
私は正当に評価されないのだ、全てにおいてあいつが悪い。
だからあいつを殺すのは私の責務だ。人類の糧だ。正義だ。

Level 3
禍々しく歪んだ刀紋は呪いの言葉をたやすく飲み込む。
やはり私は間違っていない。この呪われた剣であの魔術師を屠り、
私こそが偉大なる魔術師として崇めたてられるのだ。

Level 4
ああ面白い!ああ嬉しい!ああ楽しい!さっきまで魔術師だった
血塗れの物体を眺めながら大笑いし、興奮に足がもつれ枯れ井戸に
落ちるまで、私は確かにこの世で最も偉大な魔術師だった。

マナの杖 ※1　Manah's Staff　[杖]



Level 1
私が知っているのは喪失だけ。
大きく何かが欠落している、虚ろの体。
埋めるように救済を与えては、こみ上げる空虚から目を逸らす。

Level 2
私が知らないのはかつての私。
首を傾げ問いかけてくるのは、何も知らない真っ白な小さな子供。
「天使はうたう?」

Level 3
私を駆り立てるのは恐怖だけ。
逃げても追い付かれる暗闇が、逃れられない業が。
飲み込まれてしまってはいけない、いけない、と叫んでいる。

Level 4
私に残るのは、記憶だけ。
若く未熟で迷いながらも進む強い眼差し。
あの眼差しに、いつか再び、見える事を糧としながら。

※1:過去作品での"マナの杖"のウェポンストーリーはP.155に掲載。

未亡人の咎　Widow's Sin　[戦輪]



Level 1
昔々ある所に、いつも一緒に遊ぶ三人の子どもがいました。
少年二人と少女が一人。少年のうち一人は庭師の弟子となり、
もう一人の少年は将校となり、少女は美しい娘に育ちました。

Level 2
ある日娘は父を失い、貧困に窮した家を守るため、結婚する
ことになりました。相手は幼馴染の将校の青年です。
夫になった将校の青年は翌日戦地に赴くと決まっていました。

Level 3
翌朝必ず戻ると笑った夫を見たのはそれが最初で最後でした。
一晩で未亡人となった娘は、窓から外を眺めていました。
彼女の心を慰めたのは夫が残した美しい庭の景色でした。

Level 4
庭は季節や朝晩に応じて異なる景色を見せ、彼女を癒しました。
けれど彼女は庭を整え続けていたのが幼馴染の青年だとは
終ぞ知ることもなく、病で早逝したのでした。

冥府の絶輪 | Everlasting Ring | [戦輪]



Level 1
旅は楽しゅうございますな。特に女性の神秘を探す旅はたまらないモノがあります。どのくらいたまらないかといいますと、ホレ視線を下に向けていただければ全ておわかりになるかと。

Level 2
二つの山への登山も楽しゅうございますな。柔らかき大地を踏みしめながらその山の頂きにあるという小さな果実をほおばるあの至福。口が二つ無いのが残念でなりませぬ。

Level 3
母なる丘での休息も楽しゅうございますな。颯爽と草原を駆け抜ける牡馬のように草の香りを思う存分に味わうのも良し、裏側にある洞窟の探検に出るのも良しである次第でして。

Level 4
泉へのハイキングなども楽しゅうございますな。愛すべき泉の奥深くから溢れ出る滴を汲み取って飲み下せばたちまち私の武器が大成長を遂げる次第にございますから。

雷霆の旋戦 | Electroshocker | [戦輪]



Level 1
少年が走る。閃光と共に鋭い切っ先が軍勢の中を走る。
瞬く間にいくつもの首が落ちて、血しぶきが舞う。
少年はその痩身に似合わぬ大振りの刃を回し、再び走り出す。

Level 2
目指すは将校の首。「兄達の仇!」叫ぶ声は幼く甲高い。
兵を切り捨て進むも将校に辿りつく前に軍勢に取り囲まれる。
少年はいくつもの刃を受け、とうとうその場で命果ててしまう。

Level 3
馬上から遺体となった少年を見下ろした将校は、部下達に
「捨てろ」と一言命じ、その後黙って馬を走らせた。
将校は止まらない。例え死したのが己の息子だとしても。

Level 4
少年の死により将校の息子は残り3人。己が命を奪った者に
家督を譲る馬鹿げた遊び。将校は血塗れの道を走りながら、
いつか受けるであろう神の雷が早く我が身に訪れるよう願った。

ワンの戦輪 | One's Chakram | [戦輪]



Level 1
私が元始であり唯一であればよかった。
ワンと言う名の示す通り。

Level 2
滅びを招く愚かな姉に相応しい愚かな末路を。
世界を正しく律し、動かすのは私達の使命。

Level 3
何を望み、何を失い、何を奪い、何を求めるのか、
私は理解していた。
私の中に流れるウタの力を知るのは、もう少し先だということを。

Level 4
だが、本当にそうなのだろうか。
私達の全てが誤っていないと、何故言えるのだろうか?



別の物語にも登場した武器

『DOD3』の他、『DOD1』『DOD2』『ニーア』にも登場した8本の武器については、参考として、それぞれの作品や関連書籍に収録されていたウェポンストーリーを記録しておく。



カイムの剣（DOD1）※1 | Caim's Sword | [ロングソード]

Level 1 カイムの父の形見の剣。国王であった父は強く優しい存在で、幼い頃からこの剣を持ち闘う彼の姿にカイムは憧れていた。

Level 2 しかし、平和だったカイムの国にも帝国の影が忍び寄る。帝国は日々勢力を拡大し、やがてカイムの城にブラックドラゴンの勢力が襲い掛かる。

Level 3 「カイム…フリアエを連れて逃げろ」襲撃された城の中で、父はカイムにそう告げる。カイムが返事をする間もなく、目の前で父と母が惨殺された。

Level 4 「国を滅ぼし、父と母を殺した帝国とドラゴンを倒す！」亡き父の形見を手にカイムは誓う。たとえそれが憎悪の炎で彼を焼き殺そうとも。

カイムの剣（DOD2） | Caim's Sword | [両手剣]

Level 1 十八年前、世界が破滅に瀕した時、一人の男と一匹の竜が神に抗った。男は命を賭して戦い、竜は男の為に世界を救った。残された男は失った半身と心焦がす赫怒の残滓にすがるように、荒廃した世界を彷徨った。その放浪には、神の器として破滅を巻き起こした幼き少女が伴われた。

Level 2 竜の命を用いた封印を改変し、身を捧げた竜への負担を倍増させた老司祭は、かつての仲間の一人だった。竜の苦しみの思念を感じ取った男の心は大きく揺らいだ。その隙を突いた少女は、男の不意をついて逃走。男は再び訪れた孤独の中で、憎悪をたぎらせる。空虚だった男の心は、灼熱の炎で満たされた。

Level 3 男は竜を裏切った老司祭を襲い、命乞いを聞き捨てて一刀のもとに両断した。最後の儀式に使われる男をも斬り、封印改変を阻止した…はずであった。しかし封印は組み替えられてしまった。竜の意識は苦痛に引き裂かれ、千々と消えていった。そして男は世界よりも竜を選んだ。

Level 4 封印の鍵が次々に打ち砕かれ、ついに男は竜と再会する。世界の破滅が再び迫ってきている。だが男と竜は満ち足りていた。二人はもう二度と別離の苦痛を味わいたくなかった。二人が選んだ答えは…。そして滅びゆく世界に、男の大剣が残された。

※1：『DOD3』での"カイムの剣"のウェポンストーリーはP.142に掲載。



悲しみの棘（DOD2）※2 | Mourning Thorn | [斧]

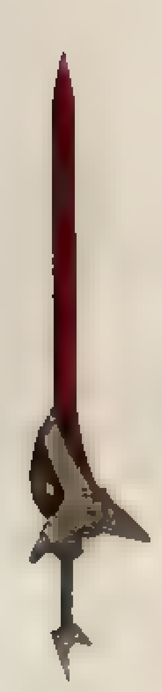
Level 1 「…クイタイ」ホブゴブリンの彼は、いつもどおり指導者の手伝いをすることにした。大抵は雑用をすることで食欲は満たされていたが、この日は何をすることもなく食べ物をあてがわれた。明晩人間の村落を襲うということだったが、さておき食欲は満たされた。

Level 2 果たして彼らは攻め込んだ。彼らが襲った村落の人間は必死で抵抗し、戦いは激化した。熾烈な殺し合いの最中、彼は井戸に落ちてしまった。何とか上れそうであったが、彼は井戸の底で禍々しい形状の鎌を見つけた。それは歪んだ付与魔術師の失敗作であった。

Level 3 この鎌は相手に勝ちたいという欲求が増幅される、というように作られた筈だった。だが、実際にはさまざまな欲求が抑えられなくなる呪われた鎌であり、使われなくなっていた。鎌を手にした彼は、井戸から出ると、膨れ上がった食欲と殺戮の衝動のままに、人間を屠っていった。

Level 4 鎌の呪いは凄まじく、人間が目の前からいなくなると、彼は他のゴブリン達に襲いかかっていった。しかし、同族を殺し尽くすも満たされず、ついに彼は自身に刃を向けるに至った。残された鎌は、死体が地に還る頃美しいエルフに拾われたという。

※2：『DOD3』での"悲しみの棘"のウェポンストーリーはP.143に掲載。



月光と闇（DOD1）※3 | Moonfire | [ロングソード]

Level 1 常に強烈な熱気を放ち続ける大理石でできた剣。冷気を司る月神の加護を受ける者のみが熱に屈することなく剣を握ることができるという。

Level 2 ある屈強な戦士がこの剣を手に戦場に向かった。雄叫びを上げ最前線へ向かう戦士。その目の前に幾百の弓兵部隊が…。彼の体を数百もの矢が貫く。

Level 3 しかし！彼の体からは一滴の血も流れず、それどころか確実に心臓を貫いているのに、その力はいっこうに衰えない。戦いは彼の軍が勝利を収めた。

Level 4 勝利を手に駐屯地に戻る戦士。そこで剣を置くと同時に彼は氷に包まれて絶命する。月神の強い魔力が彼の命を永遠に奪ってしまったのだ。

月光と闇（DOD2） | Moonfire | [両手剣]

Level 1 強烈な冷気を発する大理石の剣は静かに使い手を待ち侘びている。

Level 2 使い手の死をも凍らせるという物語も残された、大理石の剣はずっと静かに冷たく待ち続ける。

Level 3 待ち続けることに費やした時間さえ凍らせてしまうほど大理石の剣は冷たく眠っている。

Level 4 奇しくも今、使い手が現れ幾多の血の温もりを与えても、目覚めることはないだろう。ひとつだけ言えることは、凍りついた使い手の顔が、刀身に映り込む事実であろう。

※3：『DOD3』での"月光と闇"のウェポンストーリーはP.143に掲載。



月光と闇（ニーア）※1 | Moonfire | [片手剣]

Level 1 遥か昔に大火事に襲われた国を、全てを凍らせてしまう剣が救ったという伝説がある。永遠に続く業火の苦しみから人々を救ったとされていた。その剣の周りには何千もの人型の氷像が佇んでいた。

Level 2 世界中の武器を探し求める男が、剣の前に現れた。男は剣に幾重にも布を巻いて、剣を持ち出した。しかし、背中の荷物に入れて運んでいると、知らず知らずの間に布もろとも男は凍ってしまった。

Level 3 旅の巫女が剣の前に現れた。巫女は神に祈りを捧げた後に剣を取ったが、指先からみるみる身体が冷えていく。巫女は神への冒涜の言葉を叫びながら凍っていった。

Level 4 奴隷の女がある日、洞窟で岩を削る作業中に剣を見つけた。女はこんな苦しい毎日を送るなら、剣を突き刺して楽に死にたいと思い剣の柄を握った。しかし、女は凍ることもなく、剣で自分の身体を貫くことも出来なかった。女が主に叩かれながら連れられていく様子を、月明かりに照らされた剣の刀身は映し続けた。

※1：『DOD3』での"月光と闇"のウェポンストーリーはP.143に掲載。



鉄塊（DOD1）※2 | Ironcluster | [ロングソード]

Level 1 この世界で最も大きな剣。普通の人間では振るうどころか動かすことすらできず、今までこの剣を使おうと思う人間はいなかった。

Level 2 この大剣を所持していた「バッカス将軍」は、弱者の命でさえも容赦なく奪う冷血漢で、自分の力を誇示するために殺した敵の鎧を溶かし作り上げた。

Level 3 命を奪う度に重くなる大剣。次第に持ち運ぶのさえも困難になり、誰にも、当の本人さえも扱えなくなっていった。

Level 4 ある朝、バッカス将軍の惨殺死体が見つかる。屍の傍らには血に染まり肉片の付いたこの鉄塊。いったい誰がこの剣を振るったのであろうか…。

折れた鉄塊（DOD2） | Broken Iron | [斧]

Level 1 かつて世界で最も大きな剣と称され見る者をその迫力で圧倒していた雄姿は見る影もなく、剣というにはあまりにも惨めな塊に変わり果てていた。

Level 2 剣が健在でいた時代。以前の持ち主は、この剣をとても人の力では扱えない代物までに鍛え上げ、それでもまだ何かに取り憑かれるように、刀身に使える素材を探し集めた。躯から鎧を剥ぎ取り、武器を奪い骨をも抜き出しては、打ち合わせ剣の一部としていた。

Level 3 次第に剣は斑に色を変え、剣先に行くほど赤黒く伸びていく。その相反する色は、まるで隠り世と現世の境にも見えた。ある時、子供をさらい生きたまま製錬し剣に打ち込んだが、決して交わることはなく、赤黒い鉄はすべて砕け散ってしまった。

Level 4 剣は再び比類なき巨体を誇示させるために新たなる刀身と、その身を鍛えられる者を探し続けているらしい。

鉄塊（ニーア） | Iron Will | [両手剣]

Level 1 我は産声を上げる。熱く熱せられた鉄がその身を形作る時。鋼の槌が我が身を打ち叩く時。薄闇の中に燃えさかる深紅と、鋼の火花の照り返す白光が見守る中。約束された業苦を与える為に。我は鉄塊と呼ばれし武器。轟音から生まれ落ちる刃。

Level 2 我は死を与える。敵の畏怖と悲鳴を喜びに変え、その鉄の肌に臓物を飾りつけて。人の命を奪う時、暗い喜びが我が身を満たした。人の身を押しつぶす時、自らの生まれた意味を知った。その歓喜を伝える為に、人を殺し続けた。我は鉄塊と呼ばれし武器。我は殺す。殺す。殺す。殺す。

Level 3 我は砕かれる。戦いと残血の果てに、憎悪と怨念がこの身を引き裂く時。魔の理が引き起こす力と、飛び散る鉄の牙が血風を巻き起こす。赤い竜と戦いしその日々。我は鉄塊と呼ばれし武器。呪われし鋼は眠りの黒へと沈む。

Level 4 我は夢を見ている。それは、小さな蝶の夢。ちいさな雨の中、懸命に飛ぶ蝶の夢。我は鉄塊と呼ばれし武器。深い夜の中、叶わぬ夢を今も見ている。

※2：『DOD3』での"折れた鉄塊"のウェポンストーリーはP.142に掲載。



百獣の剣王<ニーアの剣>（ニーア）※3 | Beastlord | [剣]

Level 1 むかしむかしある王国に3人の兄弟がいました。3兄弟の長男はその国をしはいする王様でした。王様はとても残酷でみんなこわがっていました。

Level 2 王様は毎日毎日国民からひとりイケニエを選んで処刑しました。今日は家族の見ている前で母親の首をはねました。母親の頭は3回転ほど回って、既に殺されたその息子の頭のとなりに落ちました。ああ、なんという事でしょう。王様はそれを見て笑っているのです。ゲヘゲヘと、気持ちの悪い声で笑っているのです。

Level 3 そんなある日、王様は病気になりました。生きながらにして体がくさっていく病気でした。くさった体をひきずりながら王様は処刑を続けました。家臣達は逆らいもせず毎日毎日毎日毎日処刑を続けました。

Level 4 最後に王様はくさって死にました気持ち悪いにおいをだしながら王様はくさって死にましたでも家臣達は王様の前で処刑を続けました毎日マイ日殺しましタくさった王様とくさった家臣とくさった国民とくサったくさっおまエたチの

※3：『DOD3』での"ニーアの剣"のウェポンストーリーはP.145に掲載。



エリスの槍 ※4 | Eris's Spear | [槍]

Level 1 高潔な人格と勇壮な武勇でその名を轟かせ、双刀の金獅子と呼ばれた男がいた。その無双の武人が若き頃、技を磨き合った女騎士の愛槍が、この槍である。女騎士が戦に出る時、必ずこの槍を手にしたという。それは、双刀の金獅子が彼女に贈った物だったからであろうか。

Level 2 ある戦で女騎士は決断を迫られる。眼前に迫りくる敵軍。背後に寒村。撤退命令を無視して彼女は最後まで留まり、数多の敵兵を迎え撃った。しかし…女騎士は討ち死に、亡骸はきざみ晒され、寒村は焼かれ、軍紀違反者の汚名を着せられた。

Level 3 双刀の金獅子は敵陣へと切り込み、彼女の亡骸と愛槍を奪い返した。永遠に失った愛しき人の最期の決断と意志を、後の世に正しく継ぐべく男は誓う。彼女のように、真に人々を守る騎士となることを。そして、真に人々を守る騎士を育てることを。

Level 4 今、槍はエリスの手にある。二人の騎士の想いが込められた槍。彼女は何を思い、誰の為にそれを振るうのだろうか。託された願いを、注がれた意志を、エリスが受け継ぐ日が来ると、亡き騎士達は優しく見守っているに違いない。

※4:『DOD3』での"エリスの槍"のウェポンストーリーはP.146に掲載。

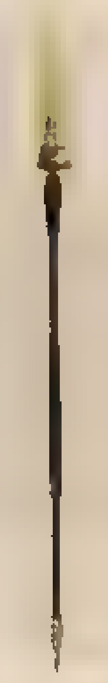
王位簒奪者の槍 (DOD1) ※5 | Robber King | [槍]

Level 1 連合国王の亡き後、権力を握り悪政の限りを尽くした皇后を人民からの信頼の厚い将軍が討った。将軍は平民の出で、話はよくある英雄譚。

Level 2 将軍の出自は平民の中でも最下級、人を殺めることを生業としていた辻斬りである。15人目の標的を殺めたとき、警備兵に見つかり投獄された。

Level 3 審判はすぐに下った。極刑。しかし将軍の人生を大きく左右した才能、それは美貌であり、その姿が皇后の目にとまることで極刑をまぬがれる。

Level 4 皇后は将軍への愛情を注ぐが、それは執着へと変わっていく。将軍は皇后を虜にし失脚させることで王となる。是を知る者は将軍を簒奪者と呼ぶ。



王位簒奪者の槍 (DOD2) | Robber King | [槍]

Level 1 長き戦いの末、ついに男は王の心臓に槍を突き刺した。絶命する王。歓声と共に革命軍が、一気に城へなだれ込む。これで…この国は悪政から解き放たれ平和になるだろう。男の顔に、笑みがこぼれた。だが…それもすぐに消えた…。

Level 2 最後の戦い…どうも腑に落ちない。なぜ王は抵抗せずに死んだのだ。いや、それどころか自ら命を捧げた様子にも見えた…。あれが…国民に悪政を強いていた王の姿だろうか。悩む彼の元に仲間から王の間に来るように連絡を受ける。

Level 3 仲間と共に王の間に向かう男。そこには…何者かに拘束されていた姫の姿があった…。そして…姫の口から驚くべき真実を知る…。姫は、長い間、隣国の者に人質に捕られていたのだ。王は脅され続けていた。姫の目から涙がこぼれる…。

Level 4 男はその場で姫の命を奪った…。確かに王は、娘のために、仕方なく悪政を強いていたのかもしれない。だが今、必要なのは真実ではない。苦しみ虐げられた国民が立ち上がり憎き王を討つという"事実"のみ。真実は闇の中……男は王となった。

王位簒奪者の槍 (ニーア) | Robber King | [槍]

Level 1 ある国で王子の影武者をしている男がいた。男は毎日の様に王子の代わりに公務を行っていた。今日も仕事を終えて王子の元へ帰ると部屋に裸の女が寝ている。女は王子の妹姫だった。呆然とする男に、同じ顔の男はへらへら笑いながら行為に誘ってきた。

Level 2 男は王子の妹姫に恋をしていた。自分を兄として慕ってくれる妹姫も自らを愛してくれていると感じていた。たとえ偽物の姿を通してでも、最低な王子のために命をかける男にとって、彼女は唯一の生きる糧だった。

Level 3 王子が戦争で指揮を執ることになった。役目のために命をも投げ出す覚悟の男に王子は言い放つ。大将の首を獲れば妹と寝るのを自分と一回替わってもいいと。男はへらへら笑う王子の口へ槍を突き刺した。

Level 4 戦争が終わり妹姫を妃にした「王子」は、自分の顔や喉を傷つける行為をするようになった。妹姫が彼を「兄さま」と呼ぶたびにそれは続いた。やがて「王子」は自らの顔を焼き、口から槍を刺した状態で見つかった。その焼けただれた顔はとても穏やかだった。

※5:『DOD3』での"王位簒奪者の槍"のウェポンストーリーはP.146に掲載。



マナの杖 ※6 | Manah's Staff | [杖]

Level 1 今から十八年前……。少女は暗い森の中で佇んでいた…。母に捨てられた少女。母への想いは次第に歪み、狂気へと変貌する…。"神"は彼女の狂気に魅入り、媒介として世を制することを託した。そして…暗闇の中で赤く灯る瞳…。

Level 2 赤き瞳の少女は世界に混乱を招く。崩れゆく世界に心を癒される少女。しかし、その至福の時も、ある"男"の剣によって奪われる。世は治まり…男は少女を連れ贖罪の旅に出る。己の罪に背を背ける少女……だが男はそれを許さなかった。

Level 3 ある日、男は突然に空を見上げた。男の瞳には激しい憎悪があった。いったい何があったのだろう…少女にはわからなかったが、隙を見せた男に隠し持っていた短剣を突き刺した。咄嗟に払われる幼き身体。次の瞬間少女は谷底へと消えていった……。

Level 4 数年後…彼女は"赤い記憶"を失いとある貧しい村で暮らしていた。そこで彼女は、人々を苦しめ続ける封印騎士団の存在を知る。そして…皮肉にも、嘗て世界を混乱に陥れた少女は世を救うために杖を握る…。再び……封印崩壊のために……。

※6:『DOD3』での"マナの杖"のウェポンストーリーはP.151に掲載。

復元された音声データの記録

ゼロをはじめとするウタウタイたちの戦いを描いたゲーム『DOD3』に秘められた謎と、その開発者について語り合っている、興味深い音声データを発見。その内容を文書化し、ここに記録する。

登場人物

映島巡

小説家。『DOD3』のサイドストーリーや、コミック『ドラッグ オン ドラグーン死ニ至ル赤』『どらっぐ おん どらぐーん ウタヒメファイブ』の原作などを手がけた。永嶋恵美名義でも活躍中。

名取佐和子

小説家、シナリオライター。『DOD1』『ニーア』『DOD3』などのシナリオを担当した。また、『ニーア』のサイドストーリーも書き下ろしている。名取なずな名義での活動も精力的。

松下彩季

小説家、フリーランスライター。電撃オンライン、電撃PlayStationなどのゲーム情報媒体にて、サガコ名義で『ニーア』や『DOD3』の記事を担当。生粋のヨコオタロウ作品ファン。

サガコ お疲れさまです。ここのところ、ずいぶん温かくなってきましたね。今日みたいにカラッと天気のいい日も増えて。

映島 ええ、雪の降る量も減ってきましたもんね。

サガコ 塩が降るより、雪のほうがまだ溶かすのが楽だからマシですよね。それじゃあ、さっそく始めましょうか。お天気同様、気楽にカラッと始めましょう。

映島 まったく、あの人さえしっかりしてくれてたら、私たちがこうやって重たい議論をすることもしなくてすんだのにっ!!

名取 たしかに……ねぇ。

映島 今でもヨコオさんの脳に電極をぶっ刺して、すべての情報を引っこ抜きたいと思ってますよ。はぁ、やれやれ。

『DOD3』はどこへ向かうはずだったのか?

サガコ 今日は『DOD3』のシナリオに残された多くの謎について、お2人にお話をお聞きしたいわけですが。まず確認しておくと、『DOD』シリーズの全貌については、シナリオを担当されている名取さんも、ノベライズを担当している映島さんも知らされていないということで間違いありませんね?

名取 はい。私はヨコオさんから、世界観についての説明をいつも詳しく聞かされないままでした。キャラの個性を追うことに集中して、会話を構成していくイメージです。ですので、キャラについての細かな情報こそ、ヨコオさんに尋ねて教えてもらうことはありましたが、世界の仕組みについてはほとんどお聞きしていないんですよね。この点については、私よりも映島さんがずっと詳しいはずです。

映島 私は小説を書くにあたって、どうしても必要な情報がありますからね。名取さんが書かれたシナリオを読んだうえで、わからない部分についてはヨコオさんを問い詰める形で質問し続けました。あの人が嫌がっても面倒くさがっても食い下がり、質問を浴びせかけたものでしたよ。

名取 そのへん、映島さんは本当にスゴイと思いますね。感心するしかない。

映島 聞いたら出てくるんですよ、答えが。だけど、聞かないと教えてくれない。

サガコ ヨコオさんに聞くべき質問を思いつこうにも、まず世界観の理解に乗り出さなきゃいけないので、ハードルが高いんですよね。私には、そのこと自体が面倒でした。

名取 わかります。本当はダメなのかもしれませんけど、ある意味、私はもう全部わからなくてもいいや～って投げ出しちゃうタイプでしたから(苦笑)。

サガコ パズルに例えると、しょっぱなからピースが足りなさすぎて、もうできてるところだけでいいや! ってイメージかな。

映島 でも、それじゃあヨコオさんの思うツボで悔しすぎるじゃありませんか!! だからこそ今日はみんなで、ヨコオさんの頭の中を暴き出そうとして、ここにこうして集まったんじゃないんですかっ。

名取 いやぁ……(苦笑)。

サガコ ねぇ?(苦笑)

映島 なんでー!? なんで、みんなそんなやる気なしなのー!? そんなに淡々としてる場合じゃないですよっ。あの人はいっぱい謎を残したままなんですから。

名取 ぶっちゃけて言っちゃいますけど、その……結局ヨコオさんの考えていたことを掘り下げても、最終的には何も得られるものがないのではという、確信めいた予感があってですね……。

サガコ あ、言っちゃいけないことを名取さんが言った(笑)。だけど、私もどちらかというと名取さん派。言うなれば、ヨコオタロウの頭の中はシュレーディンガーの猫で、"あるといえばある。ないといえばない"の状態だったのでは? ヨコオさんは意図的にその状態をキープしておくことで、私たちやユーザーの興味を煽り続けたままにしたかったのではと。だから、考察をして箱を開けても、そこには何もない……という気もしてるんです。

映島 そんなはずはありません。だって、ヨコオさんの世界設定には、実は矛盾が存在しないんですよ。

サガコ 矛盾が存在しない?

映島 私は『DOD1』のノベライズの時から、ずっと……特に『DOD3』の開発当初から発売後は、集中的にヨコオさんに質問をし続けました。「竜とはなんなのか?」「"花"の正体は?」……ありとあらゆる設定の矛盾らしきところを私はしつこくしつこく突っつき続けたんです。そうしないと、小説が書けなかったんですよ。小説はゲームのシナリオや映像と比較すると、どうしても細かい描写や設定の説明を要求されることが多いものですから。

サガコ 映島さんの質問乱舞は、見ているこちらが驚かされるレベルでした。重箱のスミをつつくとは、まさにこれかと(笑)。

映島 ヨコオさんからは、いつもすぐに答えが帰ってきました。それはまるで条件反射のよう。私が矛盾だと思っていたところを的確に論破する設定が、いつもきちんと隠されていたんです。つまり膨大な量の隠された設定が、彼の頭の中に詰め込まれていたということに他ならないのでは?

名取 うーん……。たしかに、質問から導き出されるヨコオさんの答えは、いつも早くて的確でしたよね。質問以上のことに答えない、という姿勢も徹底してましたけど、スピード感はたしかにすごかったです。だけど、すべてが彼の頭の中にあったのかどうかは、なんとも言えない気がするんですが。

サガコ いずれにせよ、"すべてに答えがあるわけではない"という状況は変わらないので、1つずつ分析して、紐解いていくしかなさそうですね。ひとまず、お2人がヨコオさんとお話してわかっていることをうかがいながら進めましょう。

分岐現象で生まれた多元世界は矛盾しているのか否か

サガコ まずは私から質問を。『DOD3』の4つの分岐って、どれも『DOD1』に直接つながってないですよね? 時系列で考えると、『DOD3』で分岐した多元世界のどれかから『DOD1』へとつながるはずなんですが、どの分岐の結末でも矛盾が生じてしまう。この矛盾、『DOD』シリーズをプレイしてきたユーザーの中には、気づいている人も少なくないようでしたけど、実際のところはどうなんでしょう?

映島 今になって冷静に考えると、ヨコオさんの言葉自体には矛盾はないんですよ。私、ヨコオさんからのメールは全部保存してあるので、先日気になって見直してみたんです。それで見つけたシリーズの時系列に関する説明メールでは、『DOD3』の前日譚としてコミックの『ウタヒメファイブ』があり、『DOD3』の後日譚として『死ニ至ル赤』があって、『DOD1』の時代に至りますと書かれていたんです。つまり、彼は『DOD3』と『DOD1』が"つながっている"とは言っていないんですよ。

サガコ 一度も言っていないんですか?

映島 ええ。全部見直してみましたけど、ただの一度もありませんでした。

サガコ それを調べた映島さんがスゴイ……。

名取 研究家だ……もはや映島さんは、ヨコオタロウ研究家なんだ。

サガコ つまりヨコオさんは嘘はついてない、と。どうもだまされているんだか、無責任なんだかって気はしますが。つまり、私たちユーザー側が勝手に『DOD3』と『DOD1』はつながっていると思い込んでいたにすぎないというわけですね。

映島 その通りです。まずは"つながってなどいない"ということを前提にして、じゃあどうやったらつながるのかを考えるべきかと。

サガコ では、復習ついでに『DOD3』のエンディングがどうして『DOD1』につながっていないといえるのかを列挙してみましょう。

映島 A分岐ではワン(弟)が生き残って、後に天使の教会が設立されるわけですが、"契約"の概念が存在しないので『DOD1』には至りません。B分岐では"花"のリ・プログラム機能を転用する形で"契約"の概念が生まれますが、今度は天使の教会が設立される描写がないんですよね。

サガコ ふむふむ。

映島 C分岐ではミハイルが死んでしまい、アコールによって分岐そのものが封鎖されてしまうので、世界そのものに先がありません。D分岐では天使の教会と"契約"の両方が生まれていないので、『DOD1』の冒頭にはつながらない。

名取 微妙な違いでしかないようにも見えるけれど、どれも『DOD1』の世界設定と、イコールにはならないんですよね。

サガコ 『ドラッグ オン ドラグーン 10周年記念BOX』に同梱されていたワールドインサイド冊子の年表も、なんだか奇妙なことになっていました。年表は1つなのに、物語の歴史が一本につながっていないかのような違和感があったんです。ヨコオさんの指示通りに編集しながら奇妙な感覚におちいったのを、まるで昨日のことのようによく覚えています。

映島 その奇妙さはまさに、世界が分岐しているところから生じる違和感でしょう。世界の分岐については、『DOD3』でアコールが明言しましたよね。そこで私が注目したのは、ゲーム中に登場する分岐の概念についてです。

サガコ B分岐スタート時に、いきなりアコールが「世界は分岐している」と言い出す、アレですね。いわゆる多元世界だということが明らかになって、ロード中の解説にもそのことが書かれていました。

映島 ゲーム中の解説では"分岐(シフト)"と書かれています。私、この"シフト=Shift"という表現が、とても気になっていたんですよ。そして、分岐に影響をおよぼす特異点というものが存在すること。特異点は、一定以上の魔素を持つなどの条件がそろった時に世界を分岐させる存在……いわゆる分岐を引き起こすものや生き物となるわけです。ゲーム内での特異点はゼロであったり、トウであったりしましたよね。

名取 特異点は、生まれた時から特異点というわけではないんですか?

映島 記録者であるアコールが客観的な立場から分岐を観測し、分岐が発生したという結果をもって"これが特異点である"と認定する流れだと思います。この特異点が引き起こす分岐現象について考えると、一口に分岐といっても、さまざまなとらえ方があると思うんですよ。

サガコ 具体的には?



▲複数の分岐現象が発生した『DOD3』の物語。だが、用意されている4つのエンディングのどれを見ても、そこから後の物語である『DOD1』へつながるものは存在しないように思える。これが意味するところとは……。

映島 個人的に調べたところ、北米版のローカライズで英訳された時、特異点の項目で出てくる分岐の説明に、"Shift"という単語は使われていないことがわかったんです。日本語では、分岐という単語にわざわざカッコ書きで(シフト)と表現されているにもかかわらずです。具体的には、ロード画面の表記がわかりやすいですね。

> **●『DOD3』日本版ロード画面の表記**
> [特異点]
> 【多世界】間での分岐(シフト)を発生させる特殊な人・場所・モノ。一定量以上の魔素が存在した上で条件が満たされると分岐現象が起きる。ただし分岐が起きる事が確認されるまでは「特異点」とは記録されない。
>
> **●『DOD3』北米版ロード画面の表記**
> [SingulArities]
> Persons, plACes, or things thAt CAn trigger A Divergence, or Branch, ACross multiple worlDs. Branch phenomenA oCCur when enough mAgiC pArtiCles Are in An AreA, AnD All relevAnt ConDitions Are met. However, A singulArity is not reCorDeD As suCh until After A Branch oCCurs.

名取 えっと……大文字と小文字がよくわからない形で入り乱れていますけど。あえて読みにくくしているってことですかね、これは。

映島 確信犯でしょうね。

サガコ でも、映島さんのおっしゃる通りですね。"Shift"という単語は、訳に使われてないみたい。これは興味深いな……。しかし映島さん、どうしてまたローカライズの英語資料に目をつけたのか教えてもらえます?

映島 ええ。きっかけは、公式サイトに掲載したゼロのサイドストーリー『終わりの雨と始まりの花』の翻訳について、ネットで気になる書き込みを目にしたことです。具体的には、作中でゼロとともに刑場に引き出されたのが英語版では"5人の少女"となっていた、という書き込みを見かけたんですよ。

名取 なるほど。5人の少女といえば……。

映島 ええ。ウタウタイの妹たちも、ちょうど5人なんですよね。つまり、小説内で処刑された5人の少女たちが転生してウタウタイの5人の妹たちになった、と考察していた書き込みだったんです。でも私、目をつぶされた少女以外の4人については、年齢も性別もあえてボカして書いていたんですよ。そこで重要だったのは、"全部で5人"という人数だけだったので。

サガコ 妹たちは"花"の力によってゼロから分離したのであって、処刑された人たちとの直接的なつながりはないってことですね。

映島 調べてみたところ、"5人の少女"と誤訳していたのは個人の方のサイトだったんです。公式の翻訳では年齢も性別も明記されない、正しい文章になってるんですが、個人サイトよりも発表が遅かったために、先にアップされた誤訳のほうが広まってしまったんですね。そして、海の向こうで誤訳が発生したことで、日本語圏のユーザーさんたちまでもが、書き手の私が意図したのとはまったく違う方向へと誘導されてしまった。困ったなと思うと同時に、もしかしたら同じ誘導をヨコオさんがしかけた可能性はないか、と思ったんです。

サガコ ああ、意図的にそういったミスリードをヨコオさんがしかけているのでは、と。"Shift"という単語にも、そのあたりのヒントがあるのでは、ってことですね。

映島 はい。ただ、英訳に目をつけたのはいいんですけど、私は英語にうとくて。辞書と首っ引きであれこれ調べたところ、分岐については"Shift"ではなく、"Divergence"や"Branch"という単語で訳されていることがわかりました。これがとても引っかかっているんですが、そこから先は言葉の壁が。名取さん、サガコさんは……。

名取 申し訳ない。基礎英語レベルから進歩のないまま齢を重ねてしまいました。

サガコ 同じく。

映島 ですよねえ。うーん。

高野 あの〜、突然割り込む形でごめんなさい。当時『DOD3』の宣伝を担当していた、スクウェア・エニックスの高野です。僕、大学では言語学を専攻していたので、今のみなさんの疑問について、多少ならお答えできるかと思います。もっとも、ずいぶん昔に勉強したことですし、うろ覚えの部分もあると思いますが、そこはご容赦いただくということで……。

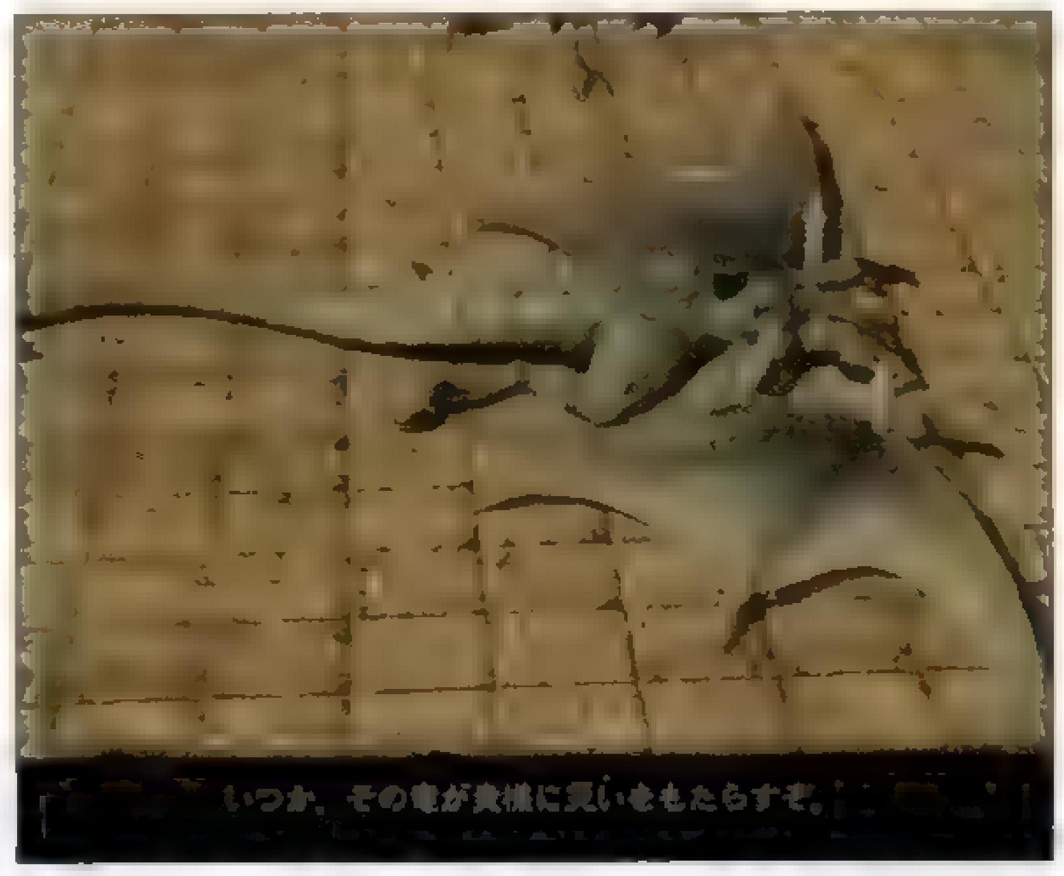
サガコ わあ! 思わぬところに専門知識を持つ人が!! 私はてっきり、この女子組3人がまた何か問題発言をしないようにと電撃の編集部が心配して、スクウェア・エニックスの高野さんを呼んでいたものだとばかり思っていました!!

高野 いや、問題発言かどうかはさておき、みなさんがどんなお話をされるのかに興味があって、この場

に同席させてもらっただけなんですけど……。
名取 偶然ってことですか？　すごいめぐり合わせだ！
映島 でも頼りになる!!　ぜひ解説をお願いします!!

“Shift”、”Branch”、“Divergence” 似て非なる、それぞれの意味

高野 3つの単語の意味を図で表現するとこのようになります（本ページ下部の図を参照）。“Shift”は要素がいっせいに平行に移動してしまうような多元世界。“Branch”は枝という意味の通り、ある事象をきっかけに世界が枝分かれしていくような多元世界。“Divergence”は、ある一点を起点にして、たくさんの世界が同時に拡散するようなイメージですね。
サガコ 一口に多元世界といっても分岐の仕方にはさまざまなパターンがあるということですね。ゲーム内のフローチャートを見る限りは、“Branch”のイメージが一番しっくりくるような気もしますが……いや、やっぱり“Shift”なのかな？　ちょっとこれだけでは確定させづらいですね。
映島 私はヨコオさんが“Shift”という単語を、わざわざカッコまでしてつけ加えた点に、こだわりがあるんじゃないかと思うんですよ。英語圏での表現としては“Branch”が正確なのに、あえて日本語版に“Shift”という単語を持ってきていることに意味があるというか。
名取 なるほど。つまり“Shift”という単語が持つ意味にこそ、世界のつながりの秘密が隠されている可能性があるってことですね。
映島 まさにその通りです。そもそも、ゲーム内で世界が分岐した際も、矛盾している部分がたくさんありますよね？
サガコ そう。おかしいなと思うようなところがたしかにありました。
映島 例えば、B分岐に入った直後のゼロとセントの会話。ゼロはセントに「トウのことを忘れているのか？」と問いかけてるのに、セントは「知らないものを忘れたとは言いません」と返事をします。これ、明らかにおかしいんですよね。2人の言葉にどちらも嘘がないと仮定すると、このセントは“本当にトウのことを知らないセント”であり、ゼロは“トウとセントが一緒にいたことを知っているゼロ”になりますから。
サガコ つまり、2人はまったく異なる過去を持っているように思える……と。
映島 その通り。でも、世界が枝分かれする“Branch”や“Divergence”なら、B分岐に入る直前はA分岐だったわけだから、2人の過去は同一でなければならない。この場合、A分岐でトウとセントが出会っているため、B分岐のセントはトウを知っていなければならないわけです。まあ、トウの記憶を失った可能性もありますが、そんなイベントはDLCを含めて、どこにも描かれていませんしね。
サガコ となると、やはり世界は分岐していて、かつ平行に存在するってことになり、“Shift”という言葉が生きてきますね。ゲームを遊んでいる私たちは今、B分岐を画面に表示させて遊び、体験しているけれど、さっきまで体験していたA分岐がなかったこととして消滅したのではなく、A分岐も平行に存在はしている。そこへ“Shift”したにすぎない、と。
映島 じゃあ、世界が“Shift”の形に分岐していると仮定するとどうなるのかを考えてみましょう。A分岐の過去はA分岐の現在につながり、B分岐の現在はB分岐の過去につながっているはずなので、A分岐の過去とB分岐の現在がつながるはずはありません。つまり、“トウと出会っていないセント”が存在していても矛盾はない。ただ、そうなると……。
サガコ 今度は“トウとセントが行動をともにしていたことを知っているゼロ”の存在が、説明がつかなくなる？　うーん、かなりこんがらがってきたぞ。
名取 ゼロだけが世界が“Shift”する以前の記憶を持ったままで、多元世界を行ったり来たりしてるんでしょうか？　A分岐の記憶をかかえて、B分岐へやって来た……とか？
映島 そういう仮説も出てきますね。つまりは“特異点だけが異なる世界を行ったり来たりしているのではないか”という仮定。それなら、“トウとセントが出会っていることを知っているゼロ”と、“トウと出会っていないセント”が同時に存在していても問題はない。ただ……。
サガコ でも記憶がないわりに、B分岐のセントはトウに固執していましたよ？
名取 うん。記憶がないからといって、トウをないがしろにはしませんでしたよね。
映島 もしかしたら、強い想いは分岐を超えるのかも……なんて、ロマンチックすぎますかね？　じゃあ、トウもゼロと同じ特異点だから……とか。
サガコ そういえば、トウも特異点でしたね。
映島 2つの特異点が影響し合って、何かが起こったという仮説は成り立ちませんか？　特異点であるトウには、ゼロと同様にアコールが接触している可能性もありますし。ということは、アコールからゼロに与えられた情報を、同じようにトウも知らされていたかもしれない。そして、彼女に与えられた情報をセントも知っていて、そのうえで彼がトウの意思を実行していたというのは、すごく自然なことですよね。だとしたら、セントはウタウタイにとって竜種がどのような存在であるかを知っていてもおかしくない。これはヨコオさんがいないこの場で言っていいことなのかわかりませんが、初期のシナリオでは、セントは“ウタウタイを殺せるのが竜だけだ”って事実を知っていたんです。だから、ミハイルをさらいに来た。
サガコ なるほど、それならA分岐でトウが壊れているにもかかわらず、セントがミハイルをさらいに来た理屈もわかります。でも、納得しづらい部分も多いですね。自分たちで仮説を立てておいてなんですが、力技な感じもしてしまうというか。結局、ヨコオさんがいないとこれ以上話を前に進められない。
名取 うーん……特異点として行ったり来たりしているのは本当にゼロだけ？　A分岐の記憶をかかえてB分岐にやってきているのはむしろ……いや、さすがにこれは。うーん、うーん。
サガコ 映島センセ、名取さんがブツブツ言ってます。
映島 名取さん、何か思いついたことが？
名取 ああ、いえ。大丈夫です。ゲームと現実がごっちゃになって、少し混乱した発想が頭に浮かんだだけですから（笑）。



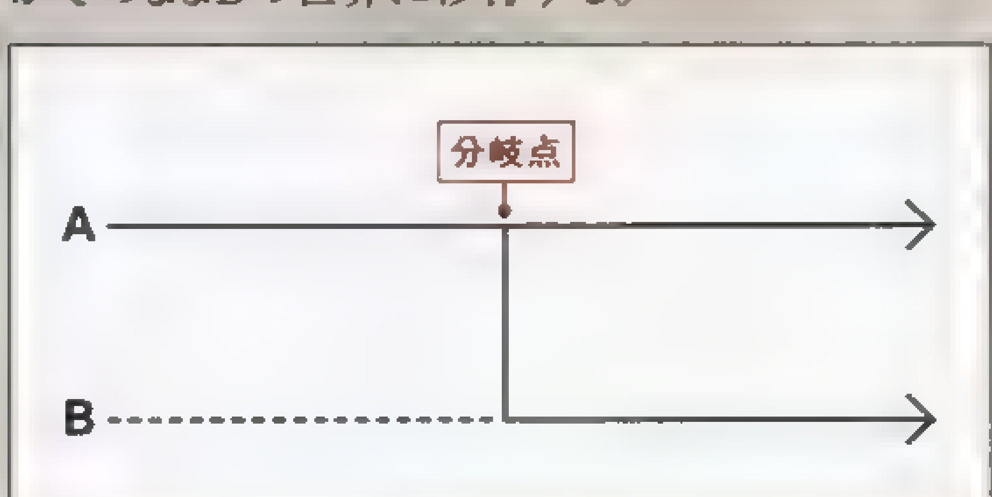
▲A分岐のセントは、竜がウタウタイにとって危険な存在であると認識していた。しかし、なぜそのことを知っているのかについては、ゲーム内で明確にされていない。

多元世界の秘密を シナリオ担当の名取さんが知らないワケ

サガコ 反則行為のようなたしかめ方になってしまいますけど、ぶっちゃけ名取さんがシナリオを書かれる時には、多元世界の理屈のようなものはヨコオさんから説明されなかったんですか？　わかっていないと書けない部分がたくさんあるようにも思えるんですが。
名取 たしかにその通りなんですけど、私は今、みなさんが分析しているようなことをほぼ知らないままにシナリオを書いたんですよ。基本的にはヨコオさんから「B分岐の開始時には、こういうやりとりになります」というシンプルな状況説明があるだけなんです。
サガコ それだけ!?　それだけでシナリオって、なんとかなるものなんですか!?
名取 “こういうキャラです”と説明さえしてもらえれば、会話などのシーンを書くことはそんなに難しくないんですよ。私はかなり昔に、ヨコオさんが考えている世界についての理解を意図的に捨ててしまったんですよね（笑）。例えば、A分岐でディトがファイブをが

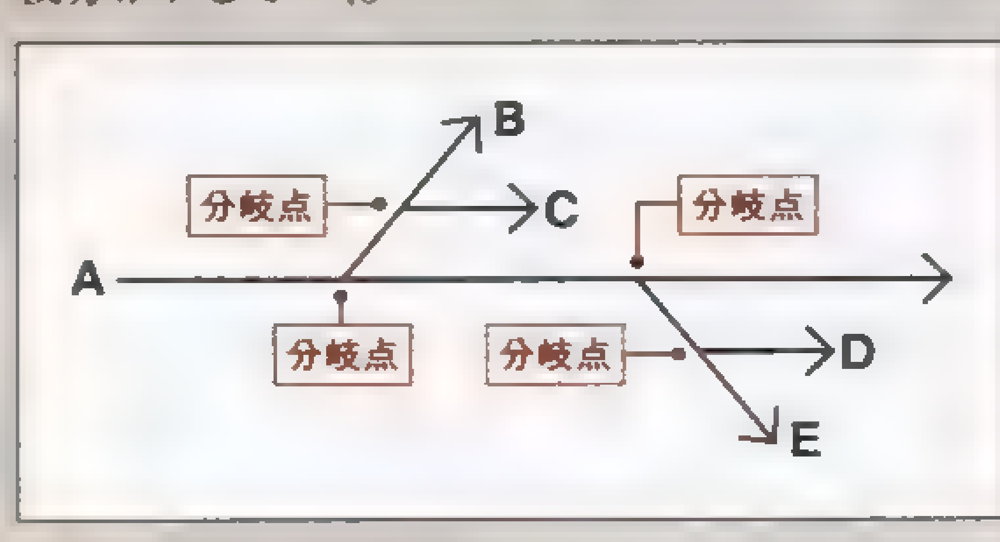
Shift（シフト）

1つの分岐点を起点に、Aの世界の人物と事象がそのままBの世界に移行する。



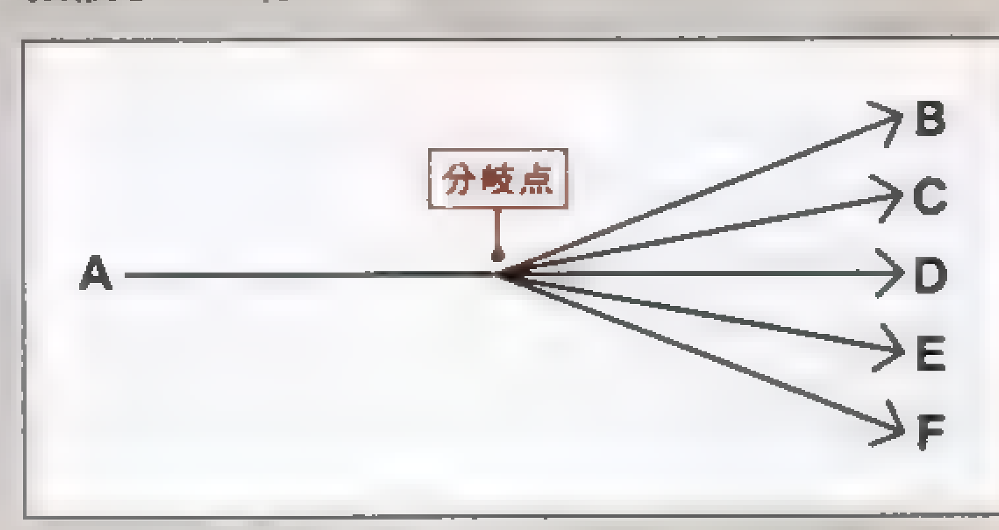
Branch（ブランチ）

複数の分岐点ごとに、世界がさまざまな方向へ枝分かれしていく。



Divergence（ディバージェンス）

1つの分岐点を起点に、世界が複数に分かれ拡散していく。



んがん剣で突き刺して殺しながら「なんて名前だっけ……この人」と言い出すシーンがあります。あれはヨコオさんが書かれた部分で、私は初見では「この殺してるディトはいったいどういう理由から、こんなあり得ないような忘れ方をしちゃうんですか?」と聞いてみたんです。でも、しれっとした顔で「いや、人間なら誰だってそういうこともあるでしょ」って言われて、それで終わっちゃった(笑)。

サガコ ないない……。剣でめった刺しにしながら、今まさに殺してる人の名前忘れちゃうとかないと思う。びっくりして、なおかつゾッとしたシーンでした。

映島 その場面については、ローカライズの人も理解できなかったらしくて、担当者からヨコオさんに質問があったと聞きました。ヨコオさんの答えは「芸能人の顔だけ覚えていて、うっかり名前を忘れちゃう現象と一緒です」ということだったようで。その後、ディトはちゃんとファイブの名前を呼ぶ場面がありますし、単なるド忘れで、その程度の相手だったってことなのかなと。というか、そう理解するしかない(苦笑)。

名取 このディトのシーンに代表されるように、使徒たちの記憶や態度が揺らぐ感じについては、私も最終的に理解がおよばなかったんです。ただ結局、使徒は全員鳥だから、となかば諦めるように切り替えてしまったんですよ。

サガコ ああ、鳥……つまりあの4人、そろってただの鳥頭ってこと!?(笑)

名取 私個人の理解になりますが、そうとらえることにしちゃったんです(笑)。本当は違うんだと思いますけど、そうじゃないと自分の中で説明がつかないから。人間的な感情の動きを考えちゃダメなんだなぁって。ただ、今の映島さんのお話を聞いていると、彼らが大事なことを忘れたり覚えていたりするところにこそ深い理由があり、世界の深い秘密が隠されているのでは? と思えたりもしてきました。

映島 B分岐の最終バトルの際に、セントが「私はバカだからわからないですよぉぉぉぉ」って言っています。そのあたりも、ホントかよってツッコみたくなる。

サガコ そう言ってるからといって、"本当にそうかどうか"は誰にもわからないってこと?

名取 残念ながら、そうなっちゃいますね。私もヨコオさんが書かれた部分のシナリオについては、何も真相はわかりませんから。

サガコ いよいよもって、えげつない裏読み大会になってきましたね……。

"花"や"契約"、そして赤目の病などの謎について

サガコ 世界のことを知るために、もう少し初歩的な質問をしてもいいですか? 細かい設定については、コミックの原作を担当された映島さんならご存知の部分も多いと思うので。

映島 はい。私がヨコオさんから聞いて知っていることでしたら、お答えします。

サガコ まず、"花"と赤目の病は別物なんですよね?

映島 別ですね。"花"はこの世界の敵、ボスキャラのようなもので、そこを起源にして生まれた病原体が引き起こすのが赤目の病です。

サガコ "花"って結局なんだったんでしょうか? アコールの説明やゲーム内の用語解説でも、その存在についての詳細は解説されていませんけれども。

映島 "花"はとにかくあの世界を壊そうとするもの。そして"花"の力を使うことで、魔法的な現象を起こせるのがウタウタイなわけです。

サガコ つまり、ウタの力は"花"に寄生されたウタウタイにしか使えない。ただし、その劣化コピーであるワン(弟)も、威力が弱いながらもウタの力を使うことができる、と。

映島 ちなみに、ウタの力は多元世界間のエネルギーを使うので、いわゆる魔法とは異なります。魔法は世界に当たり前にある魔素を利用するので、普通の人でも修練すれば使えるんです。

サガコ では、"花"のリ・プログラム機能と"契約"って、どういう理屈なんですか?

映島 私はその言葉通り、再構成、もしくは初期化と解釈しています。

名取 初期化……ですか。

映島 "花"が自分が消滅しないための生存本能を持っていることは、ゲーム内で説明されていますよね。自身の存在を消すことで、同時に"花"も駆除しようとしたゼロに対して、"花"は妹たちという形で自らを分裂させ、生き延びた。また、ゼロの肉体が深手を負っても、"花"はその力で彼女の肉体を再生させる。分裂、補修、再生といった、自身を組み替えて新しくする能力がリ・プログラム機能なんじゃないかと。

サガコ なるほど。納得です。

映島 ただ、そのリ・プログラム機能を、自己ではなく他者に対して発動するためには、おそらく代償や触媒が必要なのでは、と。B分岐では、自らの何かを犠牲にして、"花"の力をミハイルに分け与えた。つまり、分割と修復、組み替えというリ・プログラム機能が発動したんだと解釈しています。その"何かを犠牲にして何かを与える"という行為が、"契約"という概念の始まりだと思うんですよね。

名取 おお。それなら『DOD1』のカイムとアンヘルの"契約"とも合致しますね。

サガコ 契約後、幼いゼロの声が聞こえますが、あそこで代償にしたものが何かは不明なままでした。ヨコオさんとともに『DOD3』の世界設定を担当していた白本奈緒さんが、「あの時のゼロが本当に幼くなっていたのかどうかは、プレイヤーにはわかりませんよね」と言っていたのを思い出します。

名取 どんな姿をしていても、それがゼロだとわかるミハイルとの絆はロマンですね。

サガコ それにしても、本来"花"を滅する天敵であるはずの竜種が"花"を宿したとなると、その結末はどうなるんでしょうか?

映島 私も昔、ヨコオさんに同じ質問をしたんですよ。そしたら「"契約"はどちらか片方が死ねばもう片方も死ぬというシステムですから、片方が消えればもう片方も消滅します」という答えでした。 つまり、竜種の本能に従ってミハイルがゼロを捕食すれば、同時にミハイルも死ぬわけです。天敵うんぬんとは関係なく。

サガコ 聞いた私がもう泣きそうですが。ではB分岐では"契約"という概念が世界に生まれたことで、以降は"花"を持たない者でも"契約"が可能になるのでしょうか?

映島 これもヨコオさんに聞きました! "花"の代わりが心臓ということで、可能になるようです。ゼロの身体を動かしていた"花"に代わる生命の根幹がイコール心臓、ということなんでしょうね。

サガコ ああ、ちょっとスッキリしました。ワン(弟)や赤目の病についての顛末は、コミックでしっかり描かれていたのでホッとしてたんですけど、"花"と"契約"についてはハッキリ認識できていなかったんです。

名取 でも、映島さん担当のコミックがなかったら、放ったらかしの謎を追いかける術がなくなるところでしたよね。ヨコオさんも、もう少しそういうところを強くオススメしてからいけばよかったのに。

結局のところヨコオタロウとはなんだったのか?

サガコ とにかく、どこをとっても説明が足りなかったんですよね、あのゲーム! こうしてお2人に確認作業をしなければならないほどに情報が足りない。なのに、かつて放送された某生放送で、ヨコオさんは「電撃の設定資料集にも、『DOD3』の詳しい情報は載せません。だって僕がしゃべりませんから」って言い切っちゃってましたし。

映島 ヨコオさんは情報を断片的にしか出さない人でした。情報を出してもいいと判断する時期までは、質問を投げかけてもひたすら逃げられてしまうんですが、しかるべき時に質問の仕方を変えたり、あらためて尋ねたりすると、ちゃんと答えが返ってきましたよ。だから、ヨコオさんの頭の中には絶対にすべての答えがあったんです。

サガコ たしかにそうなのかもしれませんけど、心のどこかでそれを認めたくない私もいる……。単純に、その場その場の思いつきで答えたり、ごまかしたりしてただけなんじゃないかと。

映島 そんなことないですから!! 私、思いつく限りの質問を投げ続けましたけど、いくつかを除いて答えをもらってますから!! ただ……ね。最後は時間切れに



▲ディトがファイブを裏切って殺すシーン。恨みを込めてめった刺しにしたその直後、ディトはファイブの名前を失念する。この演出で、ウタウタイから解放された使徒は、その名前を忘れるのだと勘違いしたプレイヤーも多いようだ。

なっちゃったってだけで（涙）。
名取 はぁ〜、すごい人だったんですね……ヨコオさんって。でも、ここまで尋ねる映島さんがいなかったら、ここまで世界が組み上がらなかったんじゃないかとも思うんです。
映島 いえ、私が問い詰めなくても広がり自体はあったと思います。ヨコオさんはビジュアルシンキングの人だったから、映像としてすべてが見えてたんでしょう。そこに、私がその映像を一時停止するみたいにして「ここはどうなってるんですか？」「ここに咲いた花の茎の部分は？　葉の部分は？　土は何色ですか？」というような質問をするから、渋々答えてくれる。相当面倒だったのではないですかね（笑）。
名取 いや、映島さんの質問があったからこそ、ヨコオさんは細かい部分に焦点を当て、今まで気にしていなかった細かい部分を考えたりしたんじゃないですかね？　その結果、どんどん理論的になっていったんではないかとも思います。私がはるか昔、『DOD1』のシナリオを書くにあたって、「世界観についてもっと詳しく教えてほしい」とお願いした時には「うーん。まぁ、ゲームですから、システムなどとからめてこれから決めていく世界設定もあります」というようなことを言われたんです。当時のゲームという媒体の性質を考えると、それは至極当たり前のことでしたから、そうなるのも仕方がないかと思って。そこで私は、わかりましたって納得してしまっているんですよね。今思えばヨコオさんの中には、ずっと大きな世界の構造と秘密があったのかもしれないけど、私は以来"ヨコオさんは後づけで考える人なんだ"という認識ありきでやってきちゃいました。
映島 うん、それもよくわかる話です。
名取 そこに、ノベライズのお仕事で映島さんが仲間に入ってらして、たび重なるツッコミのたびにヨコオさんが答えているのも"おぉ、映島さんの質問に思いつきでこれだけ答えるなんて、なんという負けず嫌いな人だろう"と感心して見ていたんです。"あぁ、リアルタイムで考えてらっしゃるんだなぁ"って、のほほんと思っていたんです。"あぁ、すごいな。世界はこうやって後づけされて豊かになっていくんだなぁ"と（笑）。
サガコ 私もてっきり、"出たとこ勝負のリアルタイム後づけ設定派"だとばかり。
映島 いえ、ちゃんとメールをさかのぼると矛盾はありませんから！　私なりにがんばって破綻を探してはツッコむんですけど、その都度その都度、すぐに切り返されてましたもん。小説の原案とかを考える時も、ヨコオさんはとにかく速かったんです。
名取 何本もの原案を、一晩で考えて送ってこられたりしてましたよね。
サガコ そういうコツというか、ロジックがちゃんとあるんじゃないでしょうか。秘密の量産プログラムみたいなものを持っていた人なのでは？　ヨコオさんって、普通の人だったら暴こうともしないようなところに、土足で踏み込んでいく人みたいなイメージがあった。それは言い換えれば、私のような凡人ではロジック化しようともしないことを、きっちりロジック化して把握しているということで。例えば"ユーザーが絶望するシナリオの作り方"とか"物語を奥深く見せるためには、これをこうすればいい"とか。見つけ出したら、あとはそれを機械的に処理しているだけ。愛着とか執着とかは排除できる人。だから速い。ヨコオタロウ超スペック説です。
名取 1人で作ってる作品なら、それも納得できますけど。ただ『ニーア』の時は、わりとたくさんのスタッフさんで意見を出して、世界設定を作ったと聞きました。出てきた要素を取捨選択するのは、もちろんヨコオさんの役目だったのでしょうが、いろんな案をグイッとまとめてあの『ニーア』を作ったとなると、それだけの情報を集めたにもかかわらず、矛盾がないのはスゴイなぁと思います。考えなくして、直感だけでまとめることはできないと思うので。
サガコ うー、今さらヨコオさんの入ってないロッカーを蹴ってる気分になってきた……。
映島 ヨコオさんの脳自体が、シュレーディンガーだったんじゃない？
サガコ ヨコオタロウは未来人かアンドロイドだったんじゃないですか？　あの人がどこかで見てきた世界の話を、たまたまゲームにしてただけなんじゃ……？
名取 あ、サガコさんがほどよく壊れ始めた（笑）。
サガコ ヨコオタロウという人は、インタビューしてても大変だったんですから、本当に!!　『DOD2』のことを聞くと「いえ、僕はそれについてはシナリオにほぼかかわっていないので、何も答えられません。というか、知りません。ディレクターの安井章さんに聞いてください」の一点張りでしたしね（苦笑）。
映島 『ドラッグ オン ドラグーン 10周年記念BOX』のワールドインサイドという冊子を作った時、ヨコオさんに「『DOD2』についての設定の矛盾はどうしますか？修正や解消はしないんですか？」と尋ねたことがありました。それに関する答えはきっぱり「そのままにします」と言われて。「きっとあの世界に住んでいるたくさんの人間やドラゴンの中には、世界や竜種について独自の解釈をした者たちがいた。神竜族というものを信じるがゆえに、そちらへと進化をとげたんだ」といったことを言ってましたね。
サガコ 多元世界なら、それもたしかに1つの結論ではありますね。矛盾するけど、矛盾しない。なんて便利な設定だろう。でもそのへんを都合よくしない強情さも、潔いと思っていました。取材に行っても"言ったらダメ、ゼッタイ"みたいなネタバレをサラッとかましてくるし。インタビューで大胆に本音をぶっちゃけたりと、超自由人！　実際にはいつも真摯でしたし、すごく気持ちよく、緊密にお仕事をさせていただきましたが、一方でああいう遠慮のないイメージと、飄々とした変人っぽいところというのは、ヨコオさんなりに意図したキャラ作りだったんでしょうか？
映島 ……わからないなぁ。ただあんな感じの人だったというだけのような。ほどよくいびつなイメージで。『DOD1』の時って、どうでした？
名取 いや、当時からずっとあんな感じでした。変わってない。でも当時からずっと一緒にお仕事していて、『DOD3』の仕事に入った時に思ったのは、そろそろ私はもうヨコオさんにとって必要ないなということでしたね。
サガコ えっ？　名取さんがいないと、あの独特のシナリオじゃなくなってしまうと思うのですが。
名取 『DOD3』で、使徒が鳥になって飛び去るシーンがあったと思うんですが、あのシーンのあっさりさが、私には理解できなかったんです。ずっと一緒に旅をしてきた仲間なんだから、最後はそれなりに積もる話もあったりして、会話を交わすんじゃないかと。でもヨコオさんは、「それはないです。そういうのは事前に済ませているはずなので、ここではそういうのはまったく必要ありません」とおっしゃられた。そこで私が「それは違うと思います」って否定するわけにもいかないじゃないですか。そこを否定して、変えてしまうと世界の全景が崩れてしまうから。もう「そうですか」としか言えない。ヨコオさんのカラーがあって、それを全力で楽しむことのできるユーザーさんがいるってことを、私は『ニーア』の時に知ったので。そこはもう抵抗せずに、あくまでヨコオさんのカラーを尊重することに徹したんです。その時に一抹の寂しさを覚えつつ、悟ったんですよね。最終的には、全部ヨコオさんお1人で書かれるようになるんだろうなぁ……と。思ってたんです。思ってたのにね。
映島 名取さん……。
サガコ ダメですよ、湿っぽくならないって最初に決めたじゃないですか。　でも、1人のユーザーとして意見すると、『DOD3』は『ニーア』と比べると、極端すぎたと思います。ヨコオさんの描いている世界の速度に、私はかなり置いていかれた感がありました。使徒が鳥になってしまうシーンも、各種エンディングも「もっと見たいのに、知りたいのに、どうしてこれだけなの!?」って口に出しちゃったほど。まるで試されてるのかって思うほどでした。そのうえ、当時何かの生放送で、「ゲーム発売後の設定資料集でも情報は出しません（キリッ）」「僕はどちらかというと、ファンのみなさんと作るファンブックにしたいんです」って言われて、私はどうしたら……と絶望した記憶があります。浅はかと言われるのを承知で言うなら、私はこうやって考察するよりも、正解を教えてもらいたかったんですよね。

今となっては……
どこにも答えなんてない

映島 ゲーム内での説明不足については、ヨコオさんが最初から「今回は『ニーア』の反省を踏まえてやります」って言ってましたからね。ゲーム発売後の設定資料集で多くを補完したことに対する、アンチ的な発想はずっとあったと、某インタビューで明言していました。
サガコ 「同じことやってもおもしろくないじゃないですか」とヨコオさんはよくおっしゃってましたっけ。「答えは出しません」と言われた時の絶望は、同じ流れを期待していた自分に気づく絶望でもあった。「教えろ!」って言ってロッカーを蹴っていいもんだと思ってたし、自分でこうして考えることをするようになった今も、蹴りたい気持ちは消えずに、どこかにありますしね。
映島 メディアミックスの功罪もあると思います。開発当初から、コミックと小説でサイドストーリーなどを展開することは決まっていたので、早い時期からユーザーに、情報が別々のメディアで分散して提示された。周囲に用意されたパーツを集めて、最後のパーツである設定資料集ですべてが明かされると期待するのは当然の流れだったかと。
サガコ 私は設定資料集の制作にも携わったので、ヨコオさんにお願いして、たくさんの資料を閲覧させてもらいました。でも、開発資料をどれだけ見ても、世界の秘密に迫る答えのようものは、ほとんど書かれていなかった。それはお2人が核心となる答えを、ほぼご存知ないこととも一致します。
名取 これは推測ですが、『DOD1』が発売された2003年と、『DOD3』が発売された2013年では、ゲームを取り巻く状況がまったく変わっていたことも大きいのではないでしょうか。表現したいこと、物語に盛り込みたいことが、倫理的にNGだったというのが、"説明が足りない→答えが見えない"という側面に、わりと大きく影響したのではないかと思います。
映島 ゲームではNGだけど、コミックでの表現ならOK。コミックでもNGだけど、小説の文章表現ならOKとかね。メディアミックスなら、そのあたりの許容範囲を大きく広げることができますから、大きなメリットがあるだろう、手軽にやれるだろう、だって『ニーア』でそれができたのだから、と誰もが思っていた。
サガコ だけど『DOD3』では、ゲームを飛び出してコ

ミック、小説、設定資料集……どこまで手を広げても、わかりやすい答えはどこにも見当たらなかった。
名取 まるで、期待していた人たちを裏切るかのような振る舞いでしたよね。最後まで"作り手がすべてを教えることが正義"という当時の風潮に、ヨコオさんは逆らい続けていました。
映島 そこへ大きく巻き込まれてしまったのが、私たちだったのでは?
サガコ 全体的にヨコオタロウの投げかけたアンチテーゼによる被害者ってことでよろしいのでは(笑)。映島さんなんて特に大変でしたよね。編集者の質問に、答えたくても答えることができなくて、「秘密、秘密って、それじゃヨコオさんと一緒じゃないですか!!」って言われるって、よくキレてましたよねぇ。
映島 私はね……あの人から呪いをかけられた立場ですよ、ええ。ヨコオさんはコミックや小説でも、「あくまで"周辺事情"を説明したにすぎない」とも言っていましたしね。私なりに、ヒントはたくさん散りばめてコミックや小説の物語を作ったわけですが、本当の『DOD3』の核に迫る答えとなると……どこまで提示できたことなのやら。
サガコ 当時"ゲームなんだから、ゲームの中で完結させて当然"という風潮は、根強くありました。ケータイゲームではなく、据え置きゲームという点からも、そのイメージはぬぐえなかった。ケータイゲームやドットゲームなら、情報が足りなくても仕方ないと思えるけど、リアルな表現が可能になっていたPS3なら、情報を全部詰め込めるでしょという認識が強かったように思います。当時は無料で遊べるゲームが当たり前になっていましたし、高いお金を出して買う据え置きゲームのソフトという点にも、やはりユーザーが期待する物量は多かったのでしょう。
名取 でも"ゲームに全部入れて、そこだけで完結して"という要望は、もっと以前のスーパーファミコン時代からそうだったと思います。ゲームシナリオの仕事をそれなりに長い間やってきましたが、メディアミックスっていうのはあくまでゲームの中で描かれた世界、シーンや会話にグッと来て、それをもっと拡張して味わうためのものだと思っていました。『DOD3』で、最初から設定や情報が分散しているメディアミックスというのは斬新で、新しいなと思ったものです。
映島 そもそも、アクションが主体のゲームに全部の設定や要素を入れるのは難しいですよね。
サガコ そうですね。『DOD3』にはブックセレクタがあるから、街から街への移動中に日常会話が差し込まれる……的な演出もありませんし。
映島 そういう意味では、『DOD3』はアクションが主体のゲームに盛り込める設定の量を、大幅に超えていたのかも。中には、語らないことを最初から決めていた設定もあったみたいですから。
サガコ しかも答えは出しませんと宣言したまま、ヨコオさんは……なんという放置プレイか!!
映島 うぅっ。
名取 うぅっ。
サガコ 映島さんが、公式サイトなどでノベルを書いてくれて本当によかった。あれで物語がかなり補完されましたから。
映島 そう言われるとうれしいです。当時、書いて書いて書きまくった甲斐があります。

「DOD」シリーズは観光地であり自分のコンテンツではない

サガコ こうして話していると、ヨコオさんが言ってた「すでに『DOD』は自分のコンテンツではない」って言葉も、真実だったのかもしれないと思いますね。その言葉を聞いた当時は「作ったアンタが何を言ってるんですか」と言い返したものでしたが。
映島 設定が足りないって話にもつながるかもしれませんけど、ヨコオさんは当時、「僕は『DOD』を観光地にしたいんです」と言ってたの、覚えてます?
サガコ 観光地? というと?
映島 いろんなところに見どころがあって、訪れる人たちが自由に見て、楽しんで、自由に想像してほしいってことだと思います。観光地は広大だから、すべてを一気に見て回ることはできない。自分の好きなところを選んで、"あそこが好き、ここに行こう、楽しもう"みたいなことをしてもらえたら、という意味合いだったのでしょう。
サガコ なるほど。自分で自由に行程を考えて、旅をする場所ってことですね。設定資料集についても、そのあたりの希望が反映されて、ファンアートなどが収録されていましたし。けれどもゲームやコンテンツに対して、完璧なツアーでなければ満足できないっていう人も多いでしょうし、そういう人からすれば、求めているものが満たされない考え方かもしれませんね。
映島 ヨコオさんが目指していたのは、そのあたりのハードルを壊した"コンテンツの共有化"だったんですよね。いつでもみんなが土足で足を踏み入れていいものなのかもしれない。
サガコ だからこそ、唯一無二の答えというものは、存在してはならないってことでしょうか……。極論を言えば、例えば同人誌で書かれた物語が公式の物語や設定を超越してもいい、とか?
名取 そのあたりについては、以前『ニーア』のデボルポポルについて、ヨコオさんが興味深いことを言ってたのを覚えています。「デボルとポポルが恋愛関係である、という画像を見た時に、僕は"ああ、そうだったのか"と思いました。それはなんというか、まるで僕の知らない彼女たちが生きているかのような衝撃で。で、それは他の設定にもバッティングしないので、自分の中では公式化しました」と。
サガコ すごくヨコオさんらしいエピソードだなぁ。
名取 ですよね。「世界は無限に存在しているのに、ゲームでクリエイターが"見せられる"世界は限られている。だから、ユーザーが自分たちで"見に行く"ことが大事なんじゃないか」なんてことも言ってたはず。
サガコ それってユーザーサイドからすれば、無限の遊び場が与えられたとも考えられる。
映島 『ニーア』では、設定資料集で明確に答えを提示した。けれど逆にそれが共有化を妨げた。ヨコオさんが答えを出さない限り、私たちはこうやって議論や空想、妄想で自分たちの『DOD3』を作り上げていくしかない。それはある意味で、ものすごく自由ではあるんですよね。
名取 今こうして語り合うことも、観光地をめぐることであり、共有化ってことになるわけですね。
サガコ 公式らしさとか同人っぽさとか、いわゆるファンアートとか、いろいろな価値観があるじゃないですか。ヨコオさんは、そういうものをぶち壊したかったのかもしれませんね。
名取 深いなぁ……。
サガコ 正直、深すぎてなかなか到達しづらい領域でしたけどね!! でも、こうして話していると、少しヨコオさんの頭の中が理解できた気がします。目指した理想のようなものが。
映島 それさえ、私たちの空想だって地獄で笑ってるのかもしれませんけどね。
名取 あ、天国じゃなくて地獄なんだ(笑)。
映島 私たちをこれだけ苦しめておいて、天国なんて……許さない、絶対に。
サガコ 究極の話、メーカーが偉いとか、公式からの出版物だから偉いとかじゃなく、ディレクターが神様だとか、お金を払ってるユーザーが神様だとかっていうものでもなくて、みんなで平等に楽しみ合おうってことなのかな。いや、この認識さえも勝手にたどりついてるだけなので、なんとも言えない。なんなんだ、こうやって永久にこねくり回して遊んでなさいってことなんですかね?
映島 そうですねぇ……って、ダメダメ。どこかで切り上げないと、こんなのをずっと続けてたら私たちまですぐに寿命が来ちゃいますよ。
名取 尽きませんからね、書くネタも、話すネタも。
サガコ じゃあ今日のところはこれくらいにして、ラーメンでも食べに行きませんか? もし少し時間があるようでしたら、久しぶりにヨコオさんのところ、ちょっと寄って行ってもいいなって思ってるんですけど。
映島 いいですね! 私も久しく行ってないし。行きましょう、行きましょう!!
名取 じゃあ、私も。みんなでお花でも買って行きましょう。きっとヨコオさん、喜びますよ。
サガコ えー、ヨコオさんってお花なんて喜ぶ人ですか? 私はヨコオさんの喜ぶものっていったら、ビールとラーメンくらいしか思いつかない。
映島 ひどい(笑)。案外ロマンチストでかわいい人でしたよ。
サガコ そうでしたか。じゃあ、カワイイお花をチョイスして、さっそく向かいましょう。

映島 ふぅ……ようやく到着しましたね。東京タワーを見るのも、ずいぶん久しぶり。
名取 この場所を選んだのって、ヨコオさんご自身だったってお話でしたよね? 東京タワーのすぐ近くを選ぶあたりが、ものすごく彼らしい。
サガコ うーん……お花に発泡酒をかけたら怒られるかなぁ。
映島 やめて!! かけるならせめて! せめてビールにしてあげて!!(笑)
名取 ん? なんか今、変な声しませんでした?
映島 そう?
サガコ せっかくだから、東京タワーも入れてみんなで写真を撮りましょう。さぁ、もっとヨコオさんに寄って寄って。はい、チーズ! ……あ、ダメだ。赤目軽減機能を使ってもダメでした。
名取 見て! タワーのところに、ヒコウキグモ!!

これは緩やかに過ぎゆく、とある春ノ日ノ記録。



▲すべての謎を解説することを拒否し続けたヨコオタロウ氏。無責任にも思えるが、ファンに無限の遊びを提供し続けているとも定義できるのでは。

ファン参加企画の記録

•DATA
募集サイト：電撃オンライン
期間：2013年12月26日～
2014年1月26日

西暦2013年～2014年。電撃オンラインにて、ウタウタイの物語を体験した人々の声を募集するファン参加企画が実施された。人々の目に、ウタウタイたちの姿はどう映ったのか。その事実を知る資料として詳細を記録する。

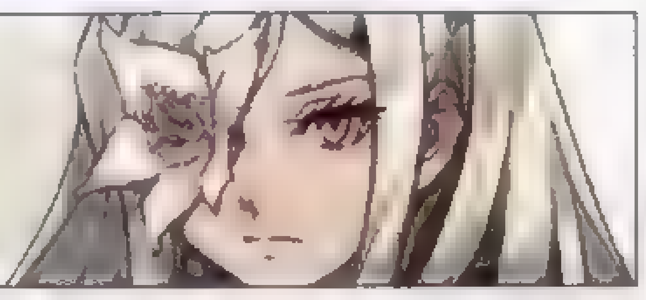
キャラクター人気投票

ここでは、「DOD3」に登場するすべてのキャラクターを対象とした人気投票の結果を発表していく。いずれのキャラにも熱狂的なファンがおり、熱いコメントを送ってくれていることが印象的だ。

1位 ゼロ

2525ポイント

強く美しい主人公ということで多くの票を集めたゼロが首位を獲得。ミハイルに対する母親的な態度を支持する声も多かったが、暴力的で性に奔放という、マイナス要素になりかねない部分を評価する声も意外と多かった。



●美しく、強く、乱暴だけど、ミハイルにとってはお母さんみたいで好き!!（あやさん）　●やはり主人公!　乱暴に見えるけど、ミハイルとの会話に見え隠れする優しさのギャップがたまらなかったです。大好き!（粘土さん）　●臭い臭いと罵倒しながらも、いざという時はミハイルのことを気にかけているところが好きです。（浦江さん）　●使徒との漫才がおもしろい。（なごさん）　●みんなのお母さん。かわいくて優しくてエロい。最高!（ザ・セルフエンジョイさん）　●ぶっきらぼうで乱暴でひどいけど、本当は世界を守るために尽力している……というギャップに惹かれたのと、単純に好みの女の子だからです!!（ゼロとLove×2したいさん）　●粗暴なだけかと思いきや、ミハイルへの保護者的な対応や、女の子らしいとはいえないまでもかわいらしさがあって、ゲームを進めるうちにどんどん好きになりました。仲間とわいわいしてるのもかわいい!（kujoさん）　●性格も見た目も好き。男前な女の子は素敵!（MMさん）　●ミハイルに対し、まれに見せる優しさと女性らしさ……つねに見せるエロかっこよさにほれた!!（ハヤブサさん）　●自分の志を折ることなく戦う姿は素敵だった。（薄紅さん）　●「DOD」初の女性主人公で、発売前から気になっていました。実際にプレイしてみるとその男前ぶりや、時々見せる優しさにほれました!（赤目の残党さん）　●ゲームキャラとして、ここまで血しぶきが似合う人はいません。（sieboldさん）　●妹を殺さなくてはならず、自分も死ななければならないという絶望の淵で、殺戮を繰り返す狂気と、ミハイルという希望にすがるしかない彼女の潜在的なはかなさが狂おしく好きです。（デカートのような男になりたいさん）　●美しい、声がかっこいい。（かなえさん）　●一番辛そうなキャラはゼロでしょう。最初から死んでいて、その後必要もないのに不死身の身体にされ、あげく"花"から自らの分身まで作られてしまって……何もかも悲しいですよ。あぁ、ゼロ……!（Rekka Alexielさん）　●キャラデザインや声がかっこよかったし、ミハイルへの当たりはきついけど、本当は大事にしているところもいい。ゼロとミハイルのやりとりがよかったので、2人はぜひセットでいてほしいです。（千種さん）　●人を殺しているが、純白の女神のような容姿をしていて、カイム王子みたいでカッコよかった。（ニサさん）　●ゼロさんかっこよすぎ。（北京原人さん）　●個性の強いキャラたちに対してツッコミを入れたり、超短気な面などが魅力的に感じた。（タロンさん）　●シリーズ初の女性主人公でしたが、主人公としての魅力にあふれていました。最初はとまどいましたが、すぐにそのキャラクター性に引き込まれました!（はるるんさん）　●ゲームをプレイして少しずつ好きになりました!　使徒よりまともなところと、大雑把で乱暴なのに優しいところが好きです!（kenさん）　●ゼロ様ともう一度ヤリたかったから。（いーすとんさん）





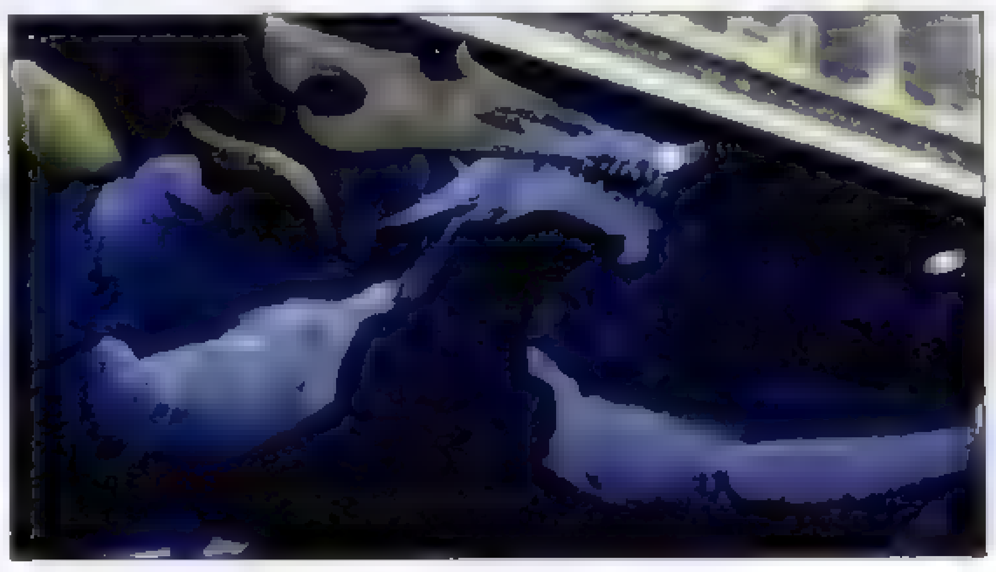
2位 ミハイル

2117ポイント

とにかくかわいいというのが、満場一致の意見。D分岐のクライマックス直前というシリアス全開の局面で流れた"ミハイルのうた"については、3番を聴きたいという声や、CD化を望む声が多数寄せられていた。



●あざとい。でもかわいい。（cerさん）　●あんなにかわいくて純粋な子が、個性的な人間たちの中で成長していくのは、見ていて微笑ましく思えました。怒鳴られようが剣で刺されようが、ゼロが大好きな様子もかわいかったです。ところで、"ミハイルのうた"は3番はあるのでしょうか?　あるなら聴いてみたいです。（餅米さん）　●ドロドロで下ネタだらけの「DOD3」における、最強の癒しキャラでした。かわいい。（つーさん）　●言葉を2回繰り返してしまうところも、掛け声がかわいいところも、ゲームをしていて癒しでした。（むーさん）　●今までとは違うドラゴン像を見せてくれた。（raiouさん）　●本作一番の癒しキャラだと思います。母性本能をくすぐられました。（とろろさん）　●とにかくかわいい。歴代シリーズのアンヘルやレグナとは違った魅力がある。ボケっぱなしな部分が最高。（SAWNATORさん）　●第一形態の角がちっちゃいところが好きです。あと、表情が豊かで声もかわいくて好きです!　Bエンドのセリフだけで泣かされました。ミハイルは犬くらい小さなサイズで飼ってみたいです。エサが腐ったお肉なんて、家計にも優しくてグッド。（YAMAさん）　●あのアホさがかわいくて仕方なかった（笑）。（シュウさん）　●ミハイルちゃんきゃわいいいいいいいよおおお。（もののさん）　●「DOD」シリーズの竜が好きだから。（羽音さん）　●大型犬みたいでかわいいです。ワイバーンに対する毒舌もかわいい。（しゃけさん）　●癒やしです。背中に乗って一緒にお空を飛びたい!　イエイ!　"ミハイルのうた"はCD化しないんですか?（浅見さん）　●とにかくかわいい。アンヘルもたまらなくかわいかったけど、それを超えるかわいさ!　ずっとパタパタするのを見ていたい!（とりぼんさん）　●愛しすぎます。この子にゼロへの最後のメッセージをどうしても言わせてあげたいという一心で、最終節をクリアするまでチャレンジしました。（アルマロスさん）　●ひたすらカワイイ!　うちの子にしたい!!（エイトさん）　●言葉を2度口にしちゃうクセがうつってしまいました。（まままさん）　●舌足らずな声が、ゲーム中の癒しでした。あの声が聞こえると胸がキュンとしてしまいます。（かぼちゃプリンさん）　●臭いなんて、そんなことないもん!　そんなことないもん!（ミオさん）　●天使だからです。ミハイルまじ天使、まじ天使!!（芯蕊さん）　●冒頭の失禁シーンにすべてをもっていかれました。（リッチャンさん）



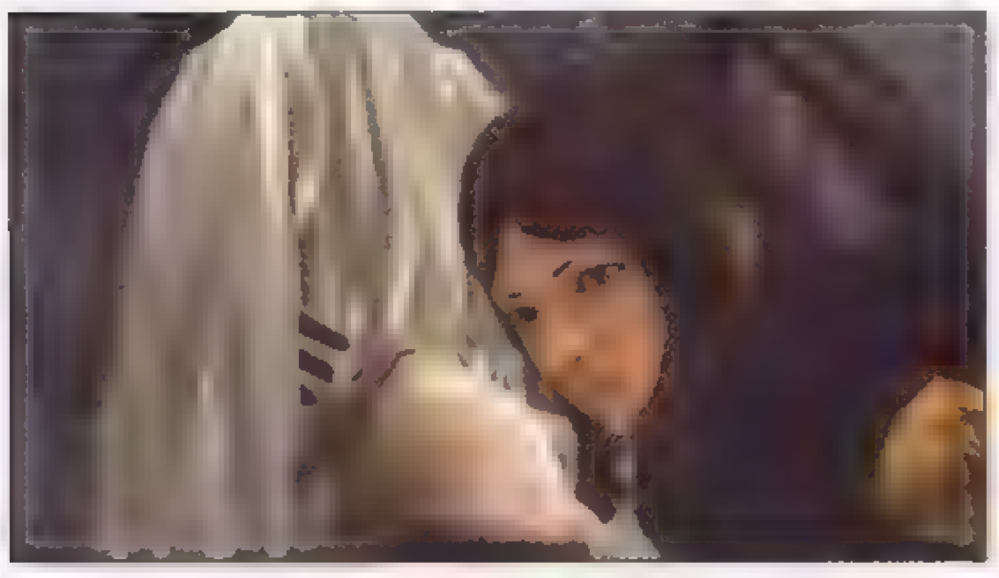
3位 フォウ

928ポイント



妹たちの中で、見事トップを勝ち取ったフォウ。A分岐とD分岐のギャップがあまりにも大きかったため、インパクトが強かったのが人気の秘密のようだ。ウタウタイの中で唯一の処女という、オンリーワンな個性も重要だった模様。

●見た目と、劣等感に悩んでいるところがかわいい。（ナナメさん） ●一緒に、しーんとした世界でかくれんぼしたい。（莿さん） ●あのはかなさと、裏のギャップが素晴らしい。A分岐のゼロにやられるシーンもお気に入り。（王大人さん） ●見た目がかわいいのと、唯一の処女だから。（けきさん） ●露出が少ない衣装が、かっこよくて好き。兵士からの人望も厚いし。（みきさん） ●姉妹の中で一番かわいいかと。彼女にほしいです(迫真)。（trickさん） ●あの取りつくろったような話し方がとても好き。（iornさん） ●D分岐での壊れっぷりに「DOD」らしさを感じました。A分岐とのキャラの違いは、フォウが一番印象的。（あうおうさん） ●歪みっぷりがとても「DOD」らしくてよいです。（駄犬ケンさん） ●めっちゃいい子。守ってあげたい。（こういちさん） ●姉妹の中では一番人間味があって好きです。死に方が毎回不遇で悲しい。（ktbkさん） ●抑圧された心が、"花"の力で壊れたフォウの狂いっぷりが最高でした!（スリィの人形さん） ●小説を読んだ時から気になっていたキャラです。本編をプレイしてからの、癇癪を起こした時のかわいい声や、ゼロに対する一途な思いなどで、ますます好きになりました。（ほりいさん） ●かわいいのに自分にコンプレックスを抱えていて、夜な夜な自慰にふけっている姿を想像したら、すごくかわいかったから。（深緑さん） ●ウタウタイ唯一の処女で、見た目も可憐だから。（ウルトラマンゼロさん） ●デザインもキャラ設定も声も、すべてドハマりだったので!!（はるかぐさん） ●見た目もかわいく、途中での狂い方が衝撃的で、"花"がどれだけ人格に影響するのか、よくわかりました。あと、ゾフィエルを召喚する時がとてもかわいかったです! もっと登場してほしかったです。（りゃみぃさん） ●一番かわいくて、一番かわいそうだったから。（アトランティスさん） ●かわいいじゃあないですか! 優等生で劣等感バリバリの、狂ったら一番ヤバイ感じの処女。大好き。（karameguさん） ●かわいいです。一目ぼれした直後、ゼロに……。（3章3節の兵士Aさん） ●姉妹の中で一番ドロドロしてると思う。（マキシマさん） ●とにかくかわいいから! ゼロが船に乗り込んできて、デカートに守ってもらおうと彼の背中に隠れようとするところに、ハートを持っていかれました。（ロミオさん） ●清純そうに見えてヤンデレな感じがいい!（madaraさん） ●後ろに隠れたり、コロッとだまされちゃったり、劣等感抱えて処女だったり、いい子ぶってたり、ゼロのマネしたり。もう、かわいすぎて守ってあげたい!（Ouijaboardさん）



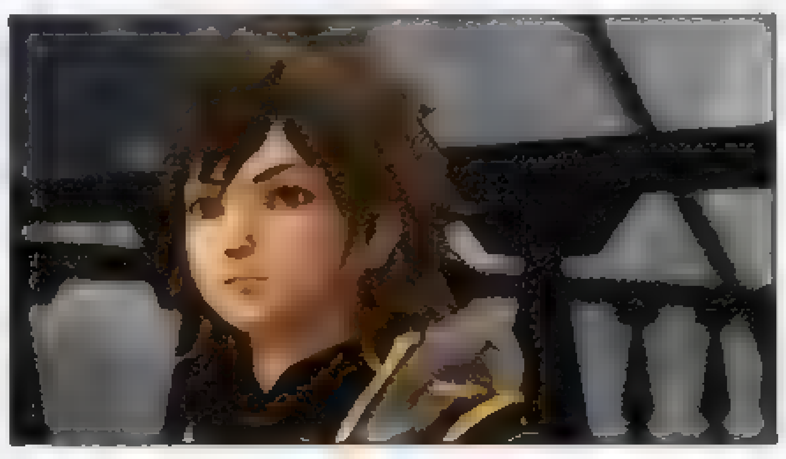
4位 ディト

654ポイント



女性からの支持で、ナンバー1の使徒に。ドSな性格の裏のかわいさに萌えた人が多数だった。

●美少年なのに口が悪く残虐で、でも自分にコンプレックスがあるっていうギャップに惹かれました。ゼロへの態度にも萌えました。（RIEさん） ●彼の仲間たちへのツッコミは、本当に楽しめた。（ナーオさん） ●ドSっぷりが最高だから!（空壱さん） ●肉豚女発言に負けました。（純花さん） ●かわいくて残虐とか素敵すぎ。時たまデレたセリフがこぼれるのがヤバすぎでした。（ジゼルさん） ●発売前情報ではただのゲスい男の子だと思っていたのですが、いざプレイしたらシチューが好きだったり、心配してほしがっていたりと、とてもかわいい男の子にイメージが変わりました。ディトのためなら腕によりをかけて、シチューでもなんでも作ります。（マキムラさん） ●破綻した性格と、斎賀みつきさんの演技がうまかったため。（桐生さん） ●残酷なことを言ったり、愚痴を言ったりしているけど、なんだかんだいってもゼロのことが大好きなところがかわいい。（CuckoOさん） ●清々しいまでにひどいやつだった。これぞ「DOD」を体現してた……気がしなくもない。（うろさん） ●藤坂さんのこだわりであるひざ小僧にヤられました。D分岐のディトが切なくて、ただの生意気小僧じゃなくて大好き!（祝福のラファエルさん） ●一番狂ってるから(笑)。（マニオさん）



5位 デカート

640ポイント



変態紳士を自称する同志(!?)からの票を集め、使徒としてはディトに続いての5位に。

●とんだドMではありますが、最後まで紳士的で素敵でした。（Hollyさん） ●性癖以外はいたって普通なところと、使徒の中で一番体格がいいため。（H-bombさん） ●踏みたい……なでたい踏みたいなでたい踏みたい踏みたい踏みたいなでたい踏みたいなでたい。ほひっの人よりもある意味セルフジョイしてた、変態紳士のデカートかわいいです踏みたいなでたい踏みたい。デカートかわいい変態紳士。（エミルさん） ●普段は変態紳士なのに、ゼロに対して優しく接してくるところがかっこいい!! 「私が守りますから。どんなことがあっても。どんな敵がきても」のところがきゃー!! な感じです。（やまみさん） ●1位にして目立たせる……さらし上げ……プレイ……!（もしも野球部のマネージャーがドラッグオンドラryさん） ●ブレないキモさが素敵!（orstedさん） ●いつもはしっかりゼロを慕っている彼ですが、ひょんなことでドM発言をし、興奮してしまう姿がこのゲームで一番笑えました(笑)。デカートが仲間になってからは、パーティから外したことがないくらい好きです!（冷蔵庫さん） ●発売前からビジュアルが好みでした。実際プレイしてみて、殴りたくなるくらい好きになりました。（まめたさん） ●自分の限界を把握しているデカートさんはマゾの鑑。（オノレレさん）



6位 スリイ

553ポイント



不思議ちゃんなところがかわいいという意見が多数。声の魅力にヤラれた人も多かった。

●声が能登さんで、ばっちり合っているところ。不思議ちゃんだけど、案外姉妹のことをわかってて、少し気づかってそうなところ。足についてる日本刀みたいなのもかっこいい。（紅邑ゆらぎさん） ●彼女のポエムが魅力的です! しかも、ただの意味不明なポエムではなく、世界の真理を表しているところが……。（Nさん） ●無気力さがかわいい。ミステリアス? 不思議ちゃん? な感じが好きです。改造とかされてアルミサエルみたいにはなりたくない。（DODが好きだ～! さん） ●一番歪んでいるのに、違和感がない。かわいいし、けだるげな話し方もかわいいし、D分岐でのあのテンションマックスなところもたまらない。（雪ん子さん） ●プレイヤーをトリコにするかのような瞳と、不思議ちゃんオーラがバツグンにかわいい! あと、かわいいしかわいいしかわいいから!!（タッティーさん） ●神秘的な見た目と、独特の思考回路が魅力。マイペースさにも癒されます(やってることはグロイけど)。（ろいおさん） ●スリイちゃんとなぞなぞの出し合いっこしたい。（豆腐さん） ●ぜひともちょん切られたり素材にされたりしたい……。あわよくば膝枕してあげたい。スリイちゃんが夢に何度も出てきちゃうほど愛しくて大好きです。（217人のウタウタイさん）



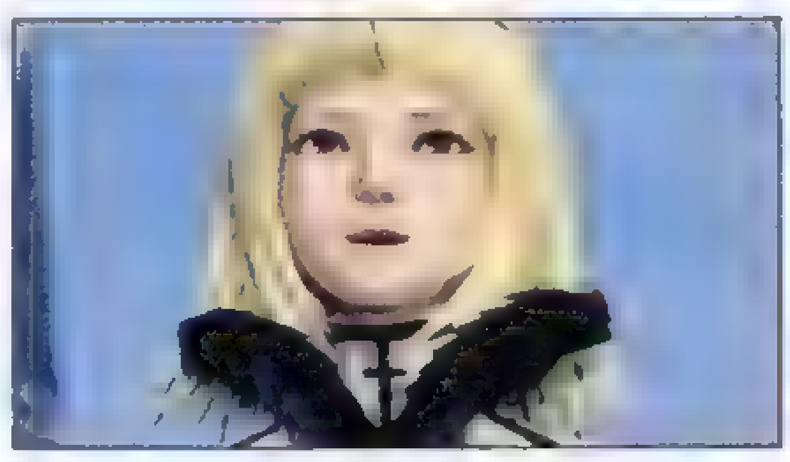
7位 ワン

546ポイント



冷静でマジメなところに心を惹かれたという意見が目立つ。しっかり者はやはり人気が高いようだ。

●世界の未来を考えている常識人を装っておきながら、自分そっくりの弟を作ってやることやってるあたり、地味に狂気じみていていいです。（ジョーさん） ●ウタウタイの真実に気づいていても、トウたち4人を本当の妹として見ていたところ。ゼロによって殺害された妹を嘆き悲しみ、怒る姿は誰よりも人間らしく、感情移入できました。（浅山雅さん） ●お姉ちゃんの真似をして弟を作るワン様に萌えました。（aokixさん） ●方向や結末はどうであれ、「DOD」らしい強い思いや執念を持っているから。（さきいかさん） ●しっかり者のお姉さんな感じと、見た目が好みなので。前髪ぱっつん、金髪で赤目! かわいいです! ガブリエルとのコンビも好き。（W.Aさん） ●真面目でがんばる子。強く冷静であり、責任感もあって、最後まで自分の信念のためにしぶとく戦ってきたワンさんが大好き。尊敬するし、ワンのために「DOD3」を買いました。また、凛々しい声とキャラクターデザインも最高。重要なキャラクターなのに出番と描写が少なかったので、もっと登場してほしかった。（Zさん） ●ゼロのように独善的ではなく、冷静に客観的に世界を見ようとしていた点。一番苦しい立場だったと思う。同じ真ん中っ子として応援したい!（シロトさん）



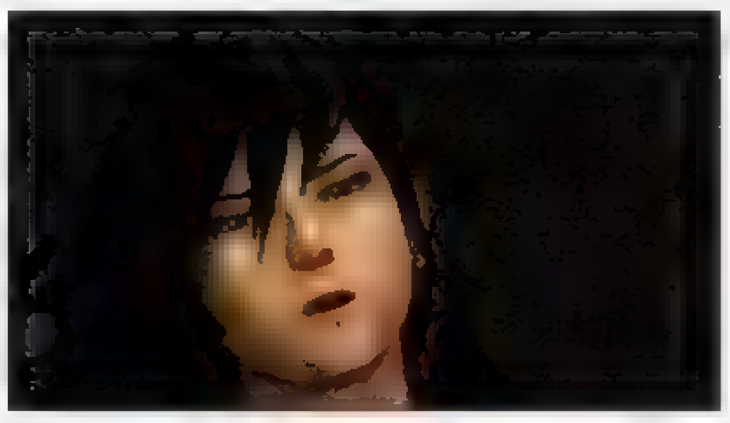
キャラクター人気投票8位～12位

8位 セント　512ポイント



トウへの一途な想いに心打たれるファンが多数。おバカさも愛すべきポイントに。

●トウちゃんを思う一途な姿が涙を誘います。（よしのさん）　●残念なイケメンのはずなのに、最後にはただのイケメンになっちゃうところ。（機龍さん）　●弟とともに、「DOD」シリーズのファンです。セントのあの独特なしゃべりが、兄弟でツボにハマり、ものまねするのがはやっています。普段、何気ない会話で使います。例1：テレビのリモコンんんんん、どこやったっけぇぇぇぇぇぇ？　例2：ごはん、炊けてないじゃないですかぁぁあああぁあ。セット忘れてますよおぉぉおおぉお？　など。（煎りごまさん）　●うざっ！　と思い続けていたのに、馬鹿に見せかけていたあの口調やキャラはわざとか!?　と思わせるシーンにぐっときたから。ゾンビファイブ戦前の召喚も見直した！　予想外に使徒として一番活躍してた気がする（ゼロサイドでもトウサイドでも）。めっちゃ意外ですが。トウに一途なのも、ゼロの仲間として浮気みたいで嫌ですが、プレイヤーとしては好感が持てます。（めけこさん）　●純愛を貫いた使徒。もう少し彼のことを知りたかった。（じゅーごさん）　●待機モーションが最高にウザい。（ワイバーン殺すマンさん）　●なかなか真意が見えない。だけどちゃんと、トウのことを想っているんですね。とても素敵な愛の形を見せてくれました。（タトエナシさん）

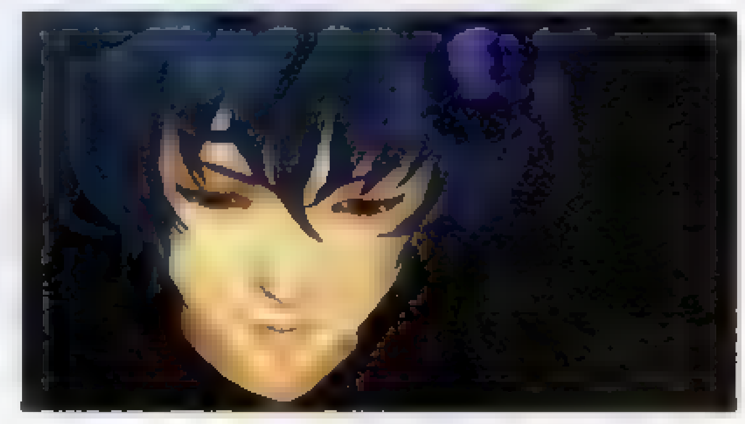


9位 トウ　463ポイント

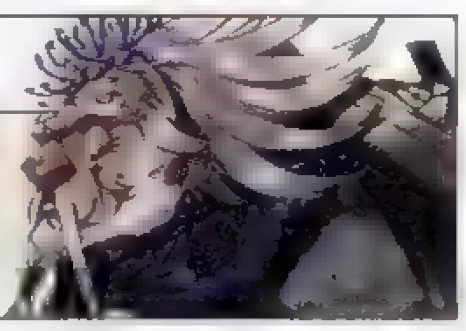


セントと幸せになってほしいとの意見が多数。DLCプレイ後ならもっと評価が上がったかも？

●セントと幸せになってほしい!!　トウは壊れたあとも、セントだけは攻撃しなかったし、想いの強さにグサッときた。（ピノ介さん）　●キャラデザインが好みで、青がとってもきれい！小説でのセントとのラブラブっぷりがとにかくかわいいです。（みーしゃさん）　●元気娘かわいい。本編ではほとんどしゃべらなかったので悲しい。（以蔵さん）　●前日譚やキャラ紹介ではさんざん元気キャラだったのに、本編では廃人だったギャップがすごい。（あやきちさん）　●明るいし、青い髪と瞳がきれいだからです！　でも、なぜセントが好きなんだ!?（トウ様の使徒候補さん）　●公式サイトの小説を読んで気になっていた。トウとセントはセットで大好きです。おそろいのアクセサリー（?）をしてるのが切なかった。（とある女性ゲーマーさん）　●ゲーム中ではその姿は見られませんでしたが、まじめな子が多い姉妹の中で、ムードーメーカーというのが素敵です。小説もかわいらしいです。セントとのからみが切なくて好き。（ろーたすさん）　●友人にしたい。このキャラでゲームを遊んでみたい。（メガさん）　●見た目が全キャラの中で一番かわいい。　自我が崩壊する前の性格も、あのしゃべり方からきっとかわいいんだろうな～と。私、かわいい人、物が大好きですからあぁぁぁぁ♪（hughさん）



10位 オクタ　277ポイント

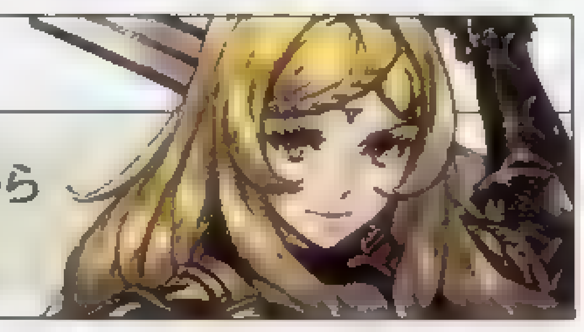


どんなシーンでもキャラクター性がブレない、ある意味男らしい部分に票が集まっていた。

●ウタウタイから離反する理由が一番まとも。（鮭茶漬けさん）　●あっけなく寝返ったり、じつは20代だったりと、驚きが多くておもしろかった。（DragonCatさん）　●変態だけど一番まともでイイ奴。「裏切り者がッ!!」とセントにキレたシーンは「こいつ本当に仲間思いのいい奴だったんだな」と感動しました。（墓標のアークドラゴンさん）　●最後まであのキャラでいて逆に好きになった。さらに、意外にまともだったから（性以外では）。いつか、マジでああいうじいちゃんになりたいと思った!!（性的な意味も含め）（ぴーくん☆さん）　●一目ぼれです。発売前から目をつけてました。頭に花とカチューシャと白髪に高ゲタ、爪を塗り、さらに絶倫……茶風林さんの声も相まって、発売前からゲームクリアまで、トップを独走していました。馬とイタしたり、ウタヒメ＞女性＞男性というぶっ飛んだ奴だけど、大好きです。アソコの長さと太さが気になります。（ジョイの学徒さん）　●シリアスシーンもコミカルなシーンも、ほとんどブレずにあのキャラを貫いてるところが好きです。（専太郎さん）　●意外にも常識人な部分と、ジョイな感じの両極端なところがイイ。（Conure2020さん）

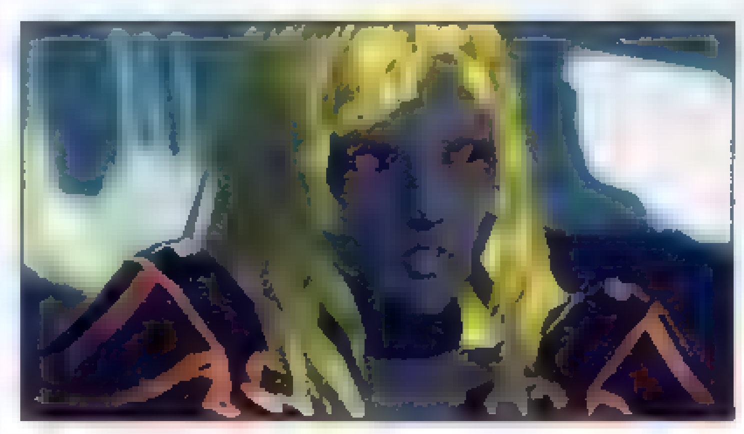


10位 ファイブ　277ポイント



「はぅん」というセリフと、ワガママでけしからんボディに悩殺されたという意見が目立った。

●見た目がモロタイプです。D分岐でまた会えてよかった!!　結婚できるものなら結婚したいです。うぅ……っ。（彩さん）　●「はぅん」がかわいかったので。（くるるさん）　●豊満な肉体に伊藤静さんボイス！　自分にとって、とてもツボなキャラ。なんでも欲しがるわがままな性格もかわいい！　しかし、出番が少なく序盤はめった刺し、そしてD分岐ではゾンビに……。不遇すぎる！　もっとファイブの活躍を見たかった！　はぅん！（ファイブの下僕さん）　●姉妹の中では末っ子なのに、そう感じられない大人っぽさやエロさがたまらない。あと、エロお馬鹿キャラだけど、心の底ではちゃんと考えていたりしてそうだから。（石ころさん）　●唯一、使徒になりたいウタヒメ。満たされることを知らない子が好きだし、延々と底なしの欲求のはけ口にされたいです。（ice-9さん）　●まず見た目が美しくて好き！　わがままで好き！　女らしくて好き！　そしてウタウタイ姉妹の中では末っ子で、最後には力不足で1人だけ歌うことができなかった（ゼロのウタウタイモードと共鳴できなかった）ところが、不憫で不憫で大好きです。ギョロファイブちゃんもカワイイ！（あやたんさん）



12位 アコール　111ポイント



かなり異質な個性や、ラストの加速装置にしびれたという人から票が集まった。

●性格も最高なんですが、やっぱりメガネが似合いすぎます。（瀧火さん）　●しゃべり方が好き。（illnessさん）　●女性キャラで委員長みたいな感じがどストライク！（アカツキさん）　●仕草がかわいい。（AKDさん）　●加速装置！　その一言につきる。（狼のふりした羊さん）　●デザインが好きで、新キャラだというのにすぐほれてしまいした。ぴょんぴょん動くたびにスカート（?）の中がチラ見えするのが好きです。（したさん）　●アンドロイドが自我を持つ系に弱いんです。（F-15Jとエンジョイさん）　●ヤル気を出せアホンダラ!!（crowさん）　●ゼロとのからみが本当におもしろい!!　あれだけたくさんのアコールがいても、全っ然いいです。楽しそう(笑)。（あるみっく・おいむーるさん）　●ゼロより強い。あのゼロをあそこまでもてあそぶなんて……。ドジっ子っぽいけど、黒そうなところがチラチラ見えてかわいい。（NISさん）　●おっぱい触られて動揺するゼロを見せてくれたアコールに拍手。（みずち56さん）　●傍観者でありながら、ゼロの言動に心を動かされ、結果として物語に介入するところ。人形が感情を持って行動するというベタな展開でしたが、そこを熱く魅せてくれたので。（浅山雅さん）　●この世界で通信販売とは予想外すぎたから。（上桐さん）



その他の投票

メインキャラ以外についても多くの票が寄せられていた。ここでは、投票時の意見の一部を紹介しよう。

【ミカエル】●言葉にできないくらいかっこよかった。（とっとさん）　●ゼロの目的を知ったうえで理解し、支えてくれた器の大きいところ。あと、やはり声がピーターさんだから。（カイアンLOVEさん）　●やっぱりこの声を聞かないと、『DOD』シリーズな気がしません。そしてカッコいい。（めばちこさん）　【ワン（弟）】●登場の仕方とただようマナ臭（?）に惹かれました。（あげぱんさん）　●存在からしてもう悲劇。今までも、たぶんこれからも、すごく辛いことになるだろうなって思います。さまざまな葛藤にさいなまれてきたんだろうなと思うとたまらないです。こういう、最後に少ししか登場しないけど重要なキャラって、かっこよくて好きです。（りおさん）　【カイム】●コスチュームがあるんだから「DOD3」のキャラと数えてもいいですよね？　王子かっこいいです大好きですぜひ殺してください。10周年記念BOXの設資料集に書かれていた、王子時代のカイム様の微笑みにやられました。（奈央さん）　【アルミサエル】●見た目がいい。フィギュアでほしい。（KATさん）
【ゼロに咲いた"花"】●新たなトラウマをありがとうございました！（まったり。さん）
【ザコ兵士】●会話がおもしろい。地面にはいつくばって逃げる様子は萌えるので、その時は殺さないであげます（でも使徒が斬りかかっちゃうけど）。（vamiさん）
【ラストの"花"】●美しい歌姫たちの肖像（?）と、動きが大好きです。（給良さん）

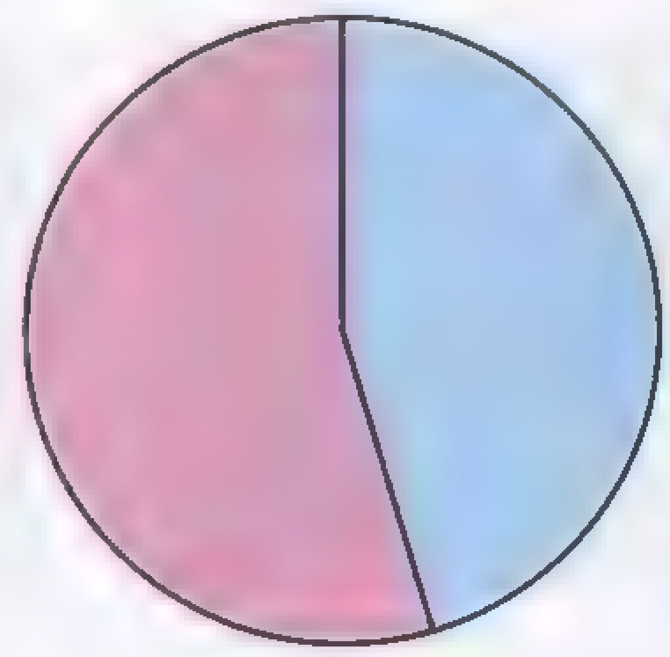
キャラクター人気投票データ

キャラクター人気投票を総括。トウとセントが8位と9位に名を連ねており、その仲睦まじさを見せつけてくれていることなどがわかる。投票者の約90%が30歳以下であり、若いファンが多い事実には驚きだ。

●総合順位

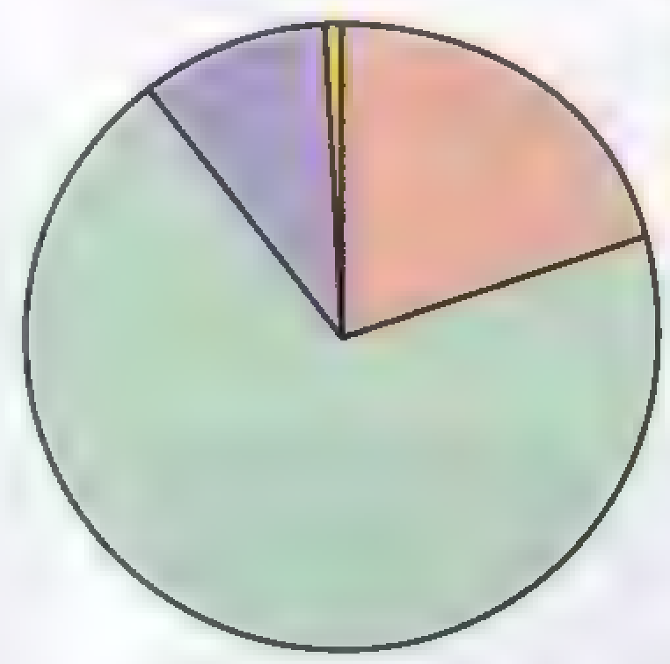
順位	キャラクター	ポイント	内訳
1位	ゼロ	▶2525ポイント	男性からの投票:1223ポイント(48%) 女性からの投票:1302ポイント(52%)
2位	ミハイル	▶2117ポイント	男性からの投票:940ポイント(44%) 女性からの投票:1177ポイント(56%)
3位	フォウ	▶928ポイント	男性からの投票:432ポイント(47%) 女性からの投票:496ポイント(53%)
4位	ディト	▶654ポイント	男性からの投票:144ポイント(22%) 女性からの投票:510ポイント(78%)
5位	デカート	▶640ポイント	男性からの投票:334ポイント(52%) 女性からの投票:306ポイント(48%)
6位	スリイ	▶553ポイント	男性からの投票:311ポイント(56%) 女性からの投票:242ポイント(44%)
7位	ワン	▶546ポイント	男性からの投票:260ポイント(48%) 女性からの投票:286ポイント(52%)
8位	セント	▶512ポイント	男性からの投票:210ポイント(41%) 女性からの投票:302ポイント(59%)
9位	トウ	▶463ポイント	男性からの投票:181ポイント(39%) 女性からの投票:282ポイント(61%)
10位	オクタ	▶277ポイント	男性からの投票:153ポイント(55%) 女性からの投票:124ポイント(45%)
10位	ファイブ	▶277ポイント	男性からの投票:138ポイント(50%) 女性からの投票:139ポイント(50%)
12位	アコール	▶111ポイント	男性からの投票:35ポイント(32%) 女性からの投票:76ポイント(68%)

●投票者の男女比



投票者は女性のほうが多かった。アクションRPGということで、男性ファンのほうが多いイメージがあるだけに、少し驚きの結果だ。

●投票者の年齢分布



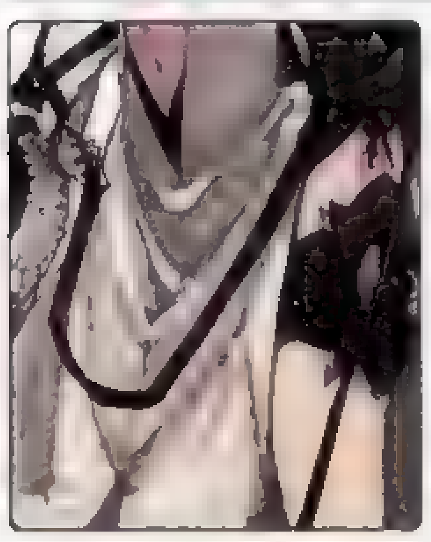
20代のファンからの投票率が約70%という数字に。10年の歴史を持つシリーズだが、思いの他、新規の若いファンも多いようだ。

エクストラ01

ウタウタイの下着の色は？

おまけ的な意味を込めて聞いてみた、ウタウタイたちがつけている下着の色を予測する質問。意外と票がばらけず、特定の色に予想が集中する結果となった。

ゼロ　黒と"はいてない"が圧倒的



白:240ポイント	緑:0ポイント	豹柄:3ポイント
赤:25ポイント	黄:0ポイント	はいてない:345ポイント
青:4ポイント	黒:396ポイント	その他:63ポイント
紫:6ポイント	ピンク:36ポイント	

1位となったのは黒の下着。普段着ている服のアンダーが黒だけに、イメージしやすかったのかもしれない。2位は"はいてない"。投票したファンの願望も含まれているように思われる。

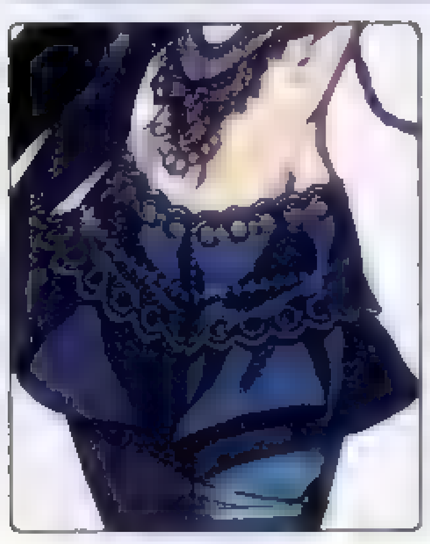
ワン　半数以上が白をチョイス



白:567ポイント	緑:2ポイント	豹柄:15ポイント
赤:172ポイント	黄:11ポイント	はいてない:69ポイント
青:3ポイント	黒:157ポイント	その他:57ポイント
紫:11ポイント	ピンク:54ポイント	

ワンについては、白い下着が圧倒的な票を集めた。衣装も純白で性格も真面目となれば、納得の結果といえる。2番人気の赤い下着は、イメージカラーを考えると妥当だ。

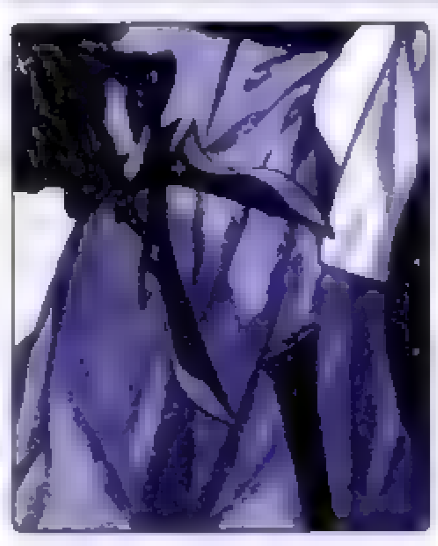
トウ　イメージカラーがそのまま首位に



白:135ポイント	緑:12ポイント	豹柄:21ポイント
赤:27ポイント	黄:27ポイント	はいてない:73ポイント
青:501ポイント	黒:78ポイント	その他:134ポイント
紫:23ポイント	ピンク:87ポイント	

トウはビジュアルのイメージそのままに、青い下着が似合うという結果に。2位には白とほぼ同率でその他がランクイン。水色や縞パン、セントの希望にあわせた色という声が多かった。

スリイ　"はいてない"がまさかのトップ



白:135ポイント	緑:16ポイント	豹柄:15ポイント
赤:10ポイント	黄:9ポイント	はいてない:398ポイント
青:17ポイント	黒:154ポイント	その他:108ポイント
紫:218ポイント	ピンク:38ポイント	

"はいてない"がダントツのトップという結果になったスリイ。あの不思議ちゃんぶりから考えるに、わざとはいていないというよりは、はき忘れているほうがイメージに近いかも?

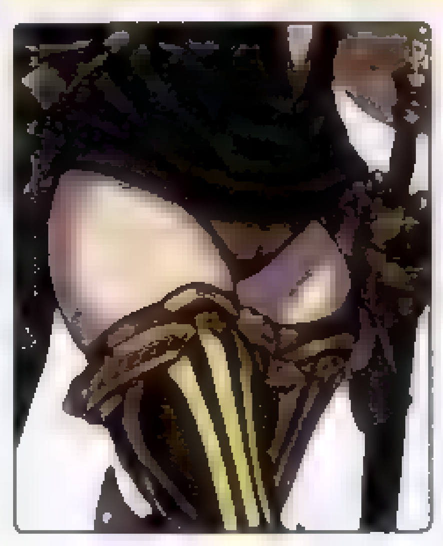
フォウ　唯一の処女は清楚な色がお似合い?



白:433ポイント	緑:81ポイント	豹柄:34ポイント
赤:53ポイント	黄:11ポイント	はいてない:80ポイント
青:5ポイント	黒:109ポイント	その他:131ポイント
紫:30ポイント	ピンク:151ポイント	

1位は純潔の白、そして2位はピンクと、清楚なイメージが強いフォウ。ウタウタイでは唯一の処女という設定があるだけに、これは納得の結果といえるだろう。

ファイブ　肉食系ウタウタイの座はファイブのもの!!



白:100ポイント	緑:2ポイント	豹柄:356ポイント
赤:55ポイント	黄:46ポイント	はいてない:230ポイント
青:3ポイント	黒:113ポイント	その他:162ポイント
紫:27ポイント	ピンク:24ポイント	

豹柄というアグレッシブな下着が、ダントツで1位を獲得するところに、ファンが抱いているファイブのイメージの方向性が感じとれる。ウタウタイ最強の肉食系は、ファイブで決まりか!?

ファンが選ぶ名シーン

ゲームを遊んでいて、思わず感情が動いた……。そんな、ファンが選ぶ名シーン&迷シーンをピックアップして紹介していく。あなたのお気に入りのシーンは選ばれているか、確認してみてほしい。

A分岐零章一節第一項

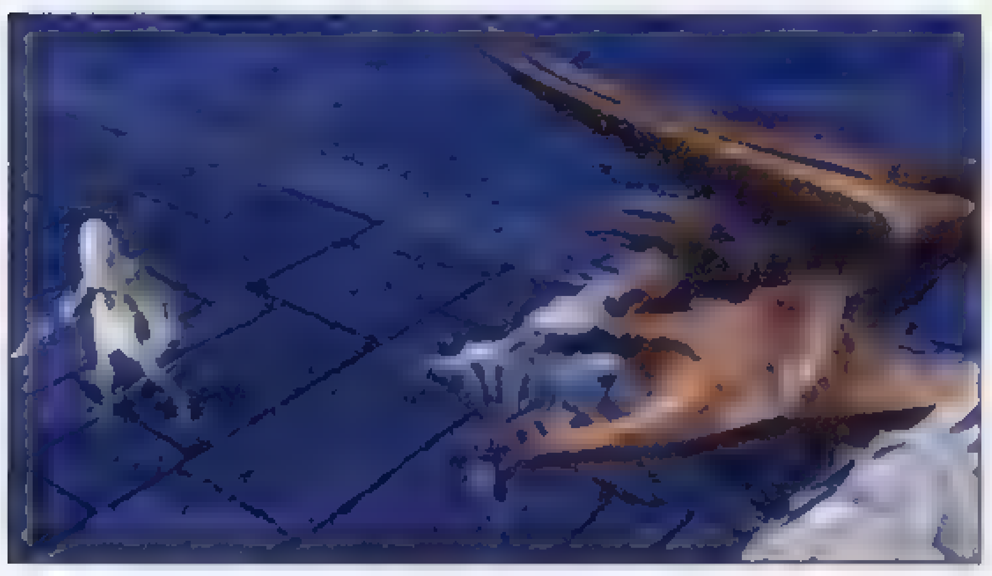
オープニングムービー



●あまりにきれい過ぎてほれぼれしました。（とりぽんさん） ●ゼロの強さと美しさを感じられる、とても大好きなシーンです。（のんのんさん） ●ゼロの髪の毛先まで細かく描かれていて、ふんわり動いているあのグラフィックは最高にきれい!（ハム太郎さん） ●理由は"かっこいいから"に限ります。あのシーンを見るとテンションが一気に上がる!（7番目のウタヒメさん） ●白衣のゼロが鮮紅に染まっていくのがとてもきれいで、思わず見とれたから。（fenrisさん）

A分岐零章一節第二項

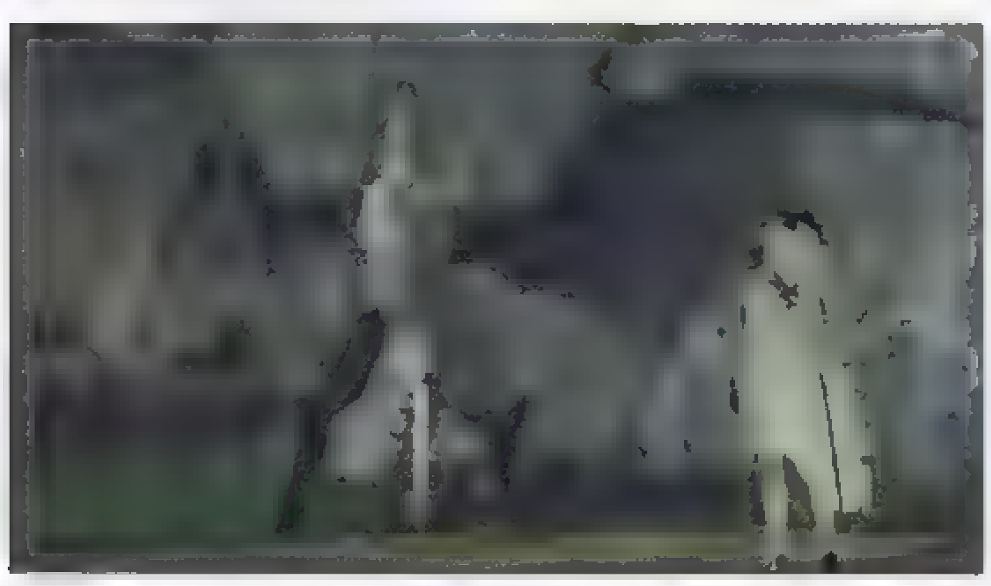
ミカエルとの共闘シーン



●零章で、ミカエルとゼロがすれ違って進むシーンが印象深いです。（れいさん） ●ミカエルの「さらばだ……馬鹿者」のところですかね。アンヘルが大好きなので、このファンサービスには鳥肌が立ちました。（√1さん） ●ミカエルがでっかい巨人剣士にやられて、それでもゼロを先に行かせるシーン。あそこでのミカエルのセリフにやられました! あのセリフを聞いた時は、感動で鳥肌ものでした!!（しんのすけさん） ●ミカエルのセリフすべてです。最初のセリフからいきなりゾワッとしたことを、今でも覚えています。（チキンゼロさん）

A分岐一章一節第二項

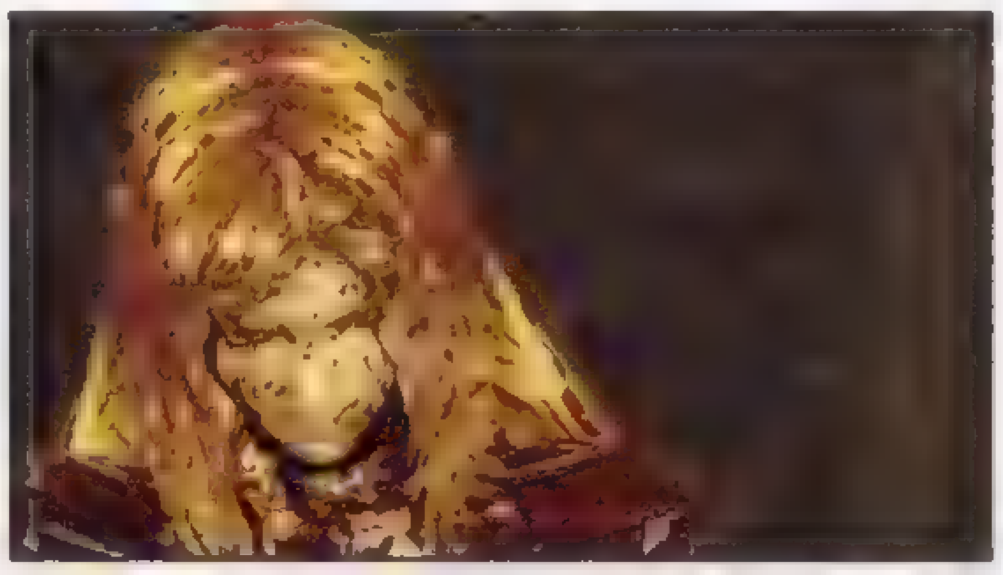
ミハイルのおもらしシーン



●ゲーム冒頭でミハイルがゼロに怒られて、おしっこをもらすという、あのシーンです。竜も生き物なんだと心底思えたので、印象深い。（ファンタジースキーさん） ●あの瞬間、自分の中で「DOD3」へ寄せていた感覚ががらりと変わったので。最後、残りの聖水がぴゅって出るのがすごく……好きです。（豆空母さん） ●本格的にゲームをプレイをしようとして意気込んでいた時に、あのシーンはずるい（笑）。（海の国在住兵士さん） ●こんなにもおもらしがかわいいと思うのは、今までも、きっとこれからもないと思うのです。（churoさん） ●竜のおしっこはあそこから出るんだと、長年の疑問が解消されました。（かしわさん）

A分岐一章四節第一～二項

ファイブとの戦闘シーン



●ファイブがイキイキしているから。（じうさん） ●倒したと思って油断していたら、血まみれのファイブが立ち上がってきて、普通に恐怖を感じました。（ザ・セルフエンジョイさん） ●自主規制のシーンは、テロップやその他もろもろで、一気に度肝を抜かれました。（蓟さん）

A分岐二章四節第三項

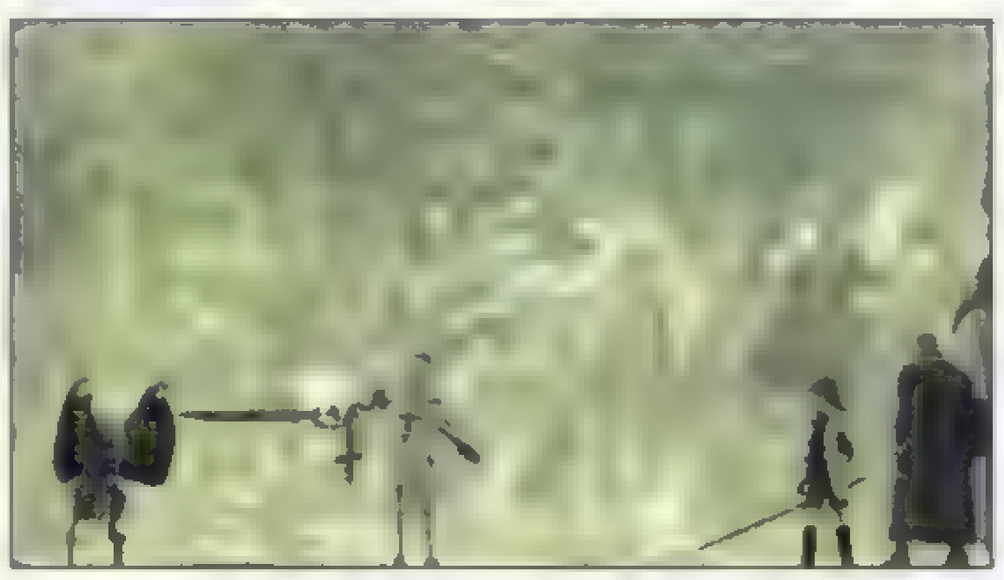
雪山でゼロが大声を出すシーン



●雪山で雪崩に遭遇して、"END"って字幕が出てからの「ENDじゃねーよっ!!!」ってゼロのセリフが好きです。一瞬「……えっ」となり、すぐに「うぉぉい?」となりました。（豆大福さん） ●雪山で"END"になるシーンとか、ギャグシーンはすべて好きです。（なすさん）

A分岐三章三節第三項

オクタが仲間になるシーン



●極限のシュール。ある意味言葉を失った。（せいりゅーさん） ●長——い沈黙。思わず突っ込んでしまうくらい、おもしろかった。（noctisさん） ●ゼロ一行が何も動かず、しゃべりもしないでいるところと、ディトがくしゃみをはさんできたところがおもしろかったです。（冷蔵庫さん）

A分岐五章四節第三項

教会都市でのワンとの戦闘シーン



●一歩も譲らぬ双方のぶつかり合いが印象的でした。（赤目の下僕Aさん） ●ワンとの決戦で、弱虫なミハイルが、自分を犠牲にしてまで戦ったところに感動した。（UNOさん）

A分岐五章四節第五項

ワン（弟）が登場するシーン



●ワン（弟）がゼロの血を浴びて、服が真っ赤に染まったシーン。マナを彷彿とさせるため、『DOD1』からプレイしている人間には、ニヤリとさせられる演出でした。（ロッカー番号774番さん） ●マナとセエレの原点を知れて感動した。（赤い目の学生） ●『DOD1』の記憶がフラッシュバックしました。（kumasisさん） ●まさか弟とは……衝撃的でした。その後に記録者らしき人間が現れたのも謎めいていて、印象的なシーンです。（睦月ジューゴさん） ●ここでコミック「死ニ至ル赤」とのつながりとか、天使の教会のこととかがわかったので、とても印象的でした。（小泊二十日さん）

B分岐五節第二～三項

トウとセントが一緒に戦うシーン



●「祝福せよ」という言葉に、本当に2人を祝福したくなった。最後に手をつなげたのもよかった。（さくりさん） ●瀕死の2人が手を合わせるところがいい。（まことさん） ●2人にとって一番幸せな終わり方なんじゃないかと思い、ウルッときた。一番好きなシーンです。（Ant_Overworkさん） ●このバカップルが、最後まで相思相愛だったのが『DOD3』唯一の救い。トウとセントの話に一番期待していたので。（ひーこさん） ●仲のよさが伝わってきたけど、悲しかった。（超熟8枚さん）

B分岐五節第五項

ゼロとミハイルが"契約"するシーン



●ゼロとミハイルが2人とも生存する、唯一のエンディングなので。おそらく、ゼロもミハイルも世界もここから大変なことになるのだと思いますが、その先にある希望も絶望も狂気も全部見てみたいです。（E.Eさん） ●ミハイルのセリフ1つ1つに泣かされ、藍井エイルさんの『クロイウタ』がいいところで入ってきて、どういうことなのかよくわからなかったけど、見た瞬間から好きになりました。（YAMAさん） ●「チミはほんとうにダメなどらごんだなあ」。一応、ゼロとミハイルの両方が生きているハッピーエンドなので。（もののさん） ●あのシーンで"契約"という概念が生まれた（始まった）から。（ハヤブサさん）

C分岐四節第三項

セントがトウを突き刺すシーン



●C分岐で、セントがトウの頭に剣を突き立ててトドメを刺すシーン。直前のB分岐とは異なる彼の行動、そして因縁のつけ方が、この世界がちゃんと分岐しているんだと感じさせてくれたから。（おとなりの磯貝さん） ●C分岐でセントがトウにトドメを刺した時の、2人の会話が好き。「はい……ここにいます」という短い言葉が、セントというキャラのすべてを物語っているように感じました。（赤目でD分岐。さん） ●心が元に戻らないトウとセントが、お互いを見つめたまま一緒に逝けたので。セントの願いが唯一通じたように思えました。（なずなさん）

C分岐五節第二～四項

ゼロとワンの一騎打ちのシーン



●ワンが「ゼロの偽悪的なところが大嫌いだったよ」と言う場面が、印象に残ってます。私もゼロのそういうところが好きじゃないので、共感できました。（きずもさん） ●お互い死ね死ね死ね死ね言っているところが「DOD」らしい。ワンがものすごく正論を言っているし、最後にワンがつぶやく「あなたを殺せるような竜が見つかるかな」的なセリフが、ニヒルでよかった。（紅邑ゆらぎさん）

D分岐六節第一項

"ミハイルのうた"のシーン



●歌っているミハイルがめっちゃかわいくてもだえた。（ザンボは俺の嫁さん） ●ある意味で衝撃的。あの歌を聴くために同じステージを遊びまくりました。（深紅と紫紺の翼さん） ●ミハイルが最高にかわいいし、なんとなく切なかった。2番の「褒めて褒めて褒めて褒めて僕をもっと褒めて」って歌詞にもだえる。（bkさん） ●いかにミハイルが、ゼロに純粋な信頼と好意を寄せているかがわかるシーンだから。（Nさん）

D分岐六節第三項

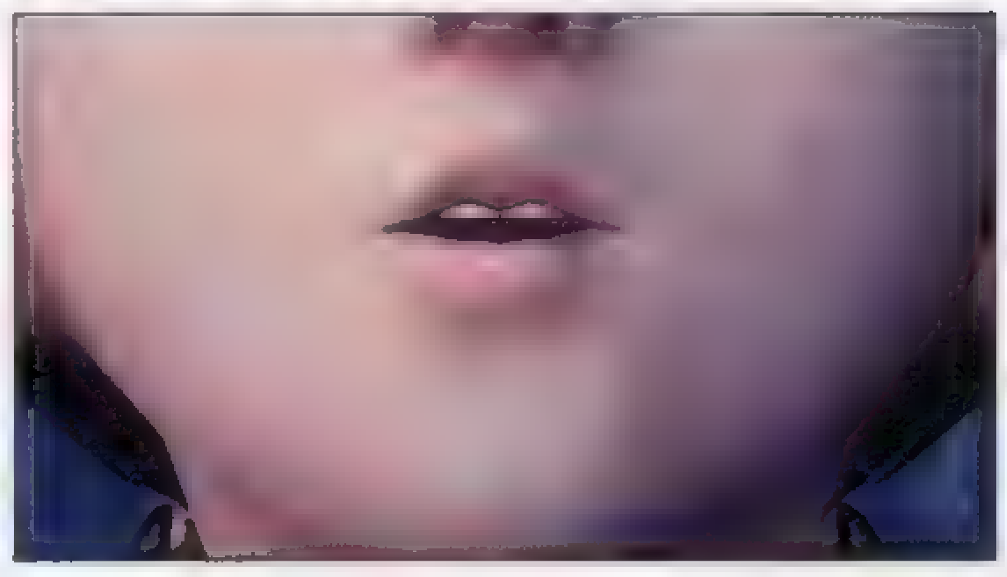
デカートがアルマロスを召喚するシーン



●デカートがポジティブすぎて笑える。（Eclairさん） ●アルマロスを呼び出しことで鳥の姿に戻ったデカートを、ゼロが一瞬、切なそうに目で追うところが印象に残った。（通りすがりのウタウタイさん） ●最終的に自分の性癖を隠さなくなってるデカートに笑い、ゼロを勝たせるために召喚した覚悟に燃え、あのポーズに全部持っていかれました。（草大福さん） ●ただし魔法は股間から出る。（朱目の兵士04さん） ●ゼロとデカートのやり取りがいい。（PPラメさん）

D分岐八節第四項

アコールが加速装置を使うシーン



●アコールが自分を犠牲にしてゼロを助けるところ。加速装置がカッコよかったです。（華の大公爵　ドルチェさん） ●今まで彼女が言ってきた人間らしいの意味がわかり、アコール以上の人間らしさを持つキャラはいないんだろうなぁと思い、不干渉を破ってでもゼロを助ける姿に感動した。（jonny2426さん） ●まさかの世界への干渉と、彼女を動かしたゼロたちの今までの行動を思い出してじーんとしたので。加速装置にも驚かされました（笑）。（Mimitaさん）

D分岐最終節第一項

最後の"音ゲー"のシーン



●「DOD1」のオマージュに、思わず鳥肌が立った。（アコールの整備士さん） ●「DOD1」以上にめんどくさく、何度も挑戦してやっとたどりついたので。その後の鬼束ちひろさんの曲もフィットしすぎです!（シシさん） ●何度も殺してきたキャラたちなのに、最後の歌のところで1人増えるごとに涙がわきあがってきてしまいました。でも、そんな彼女たちはみんなすごく美しくて、歌声もきれいで、ウタヒメ全員をとても好きになったシーンでした。（りおさん）

最も人気が高かった名シーンベスト3

ここでは、ファンが選んだ数々の名シーンの中でも、特に人気が高かったベスト3を紹介する。いずれも、非常に印象深いシーンばかりなので、ゲームを遊んでいる人なら納得の結果といえるだろう。

1位 D分岐最終節第一項

ゼロが最後の言葉を告げるシーン



●ゼロとミハイルの、お互いへの強い絆と信頼を感じました。（カイアンLOVEさん） ●ゼロのミハイルに対しての気持ちが多すぎも少なすぎもせず、初めてストレートに表されたシーンだから。（都鳥さん） ●D分岐最終節。ミハイルの言葉がプレイヤーに対しても向けられている気がします。走馬灯のように思い出が頭に浮かび、しばらく号泣してしまいました。（セスナさん） ●ミハイルの涙と、ゼロの優しい笑顔にやられました。その後の音ゲーに苦労しましたが（苦笑）。（luluantaさん） ●一緒に旅をしてきたゼロとミハイルに、ガッツリと感情移入してしまっていたので、この2人が別れなければいけない辛さはダントツです。幸せになってほしい。別の世界で。（もんもんレディさん）

2位 A分岐一章一節第一項

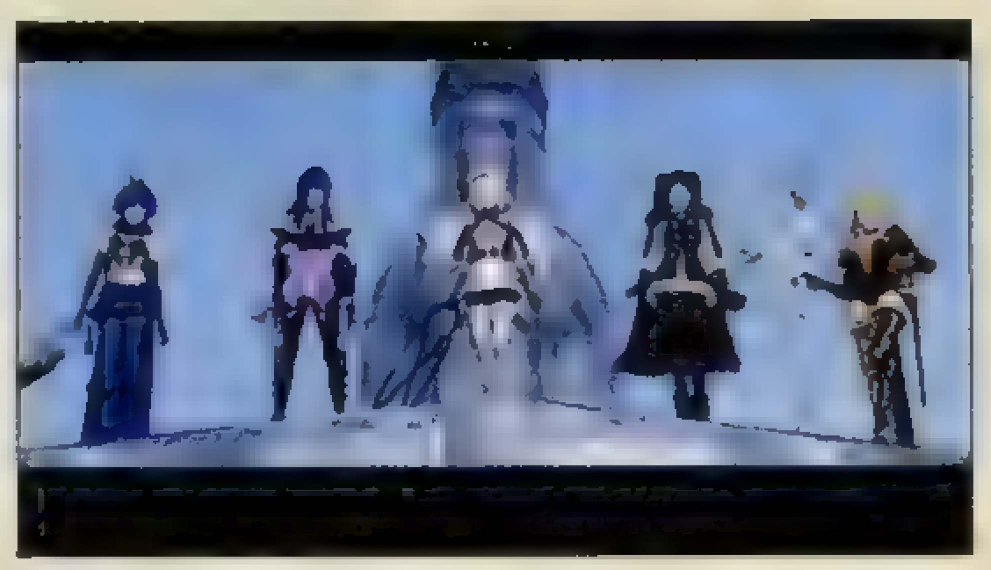
ミハイルの泥遊びのシーン



●私の中で、ゼロ姐さんというキャラが決定づけられたシーンです。ミハイルのかわいさとゼロの面倒くさがりな部分が際立ち、とてもおもしろかった。（しんまおさん） ●ミハイル初登場のシーンは、かわいくて自分も笑ってました。（かぼちゃプリンさん） ●ミカエルを失ったショックが吹っ飛ぶインパクトがありました。ドラゴンってこんなだっけ……という気分にもさせられましたし、転生前とのギャップを感じられて、ゼロのイライラする気持ちがわかる、大好きな場面です。（たぬきちさん） ●あのかわいさは異常。（れんげさん） ●母子のようなやりとりに顔が緩みます。（H-bombさん） ●無邪気なミハイルがゼロに怒られたあと、膝が震えていたのがかわいかった。（むーさん）

3位 A分岐零章二節第一項

妹たちとの戦闘シーン



●勝てる気がしないと思いながらも、やれるだけのことをやろうという気持ちと、『DOD3』を始めた直後のワクワク感がマッチした。（片霧練磨さん） ●ウタウタイ姉妹が集合するシーンは、ものすごく絵になる。（レムさん） ●あそこくらいしか元気なトウが見られないし、やっぱり全員そろっていて華やかだったので。（千種さん） ●全員集合で圧巻!（やまみさん） ●純粋にカッコよかった。（hidekiさん） ●ワンは下りてきてくれませんでしたが、ものすごく血がたぎりました。熱かった!（浅見さん） ●強敵がまとめて襲いかかってくるという衝撃と、全員が並んだ時の豪華さで、同じシーンを何度も何度もプレイしてしまいました。（ジゼルさん） ●自分の中であのシーンが一番盛り上がったから。（ロミオさん）

ファンが描くウタウタイや使徒

イラスト募集企画に寄せられた、ユーザーの皆様からの投稿イラストを大量に掲載。ウタウタイたちが仲よく笑っているイラストや、かわいくデフォルメされたイラストなど、愛がつまった作品が目白押しとなっている。



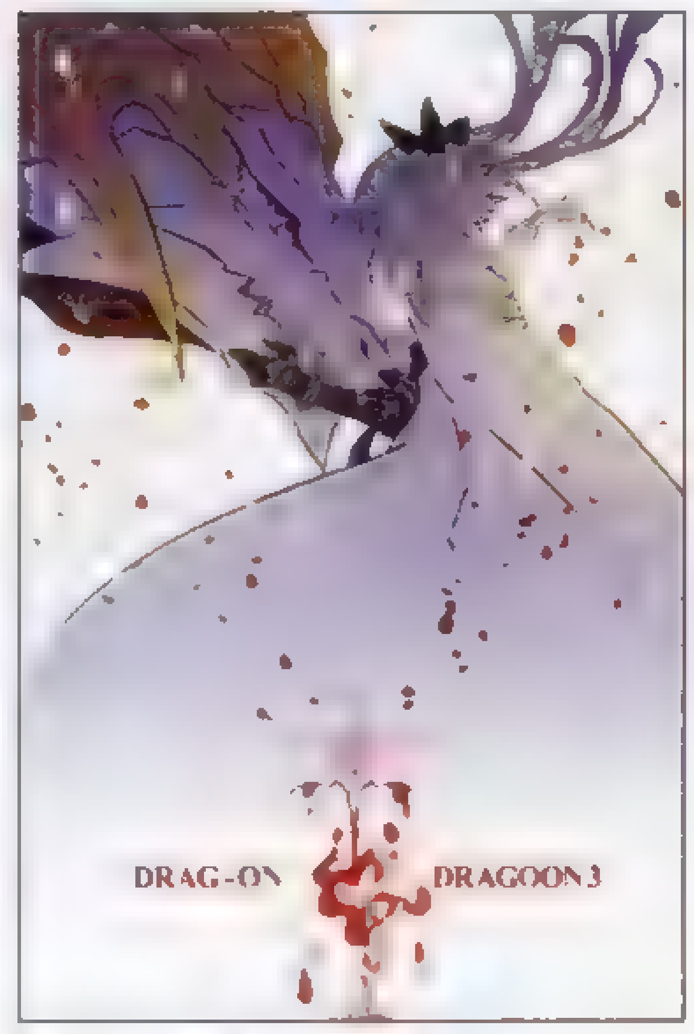
作品名：六姉妹の幸せな「幻想」
ペンネーム：煌輝さん



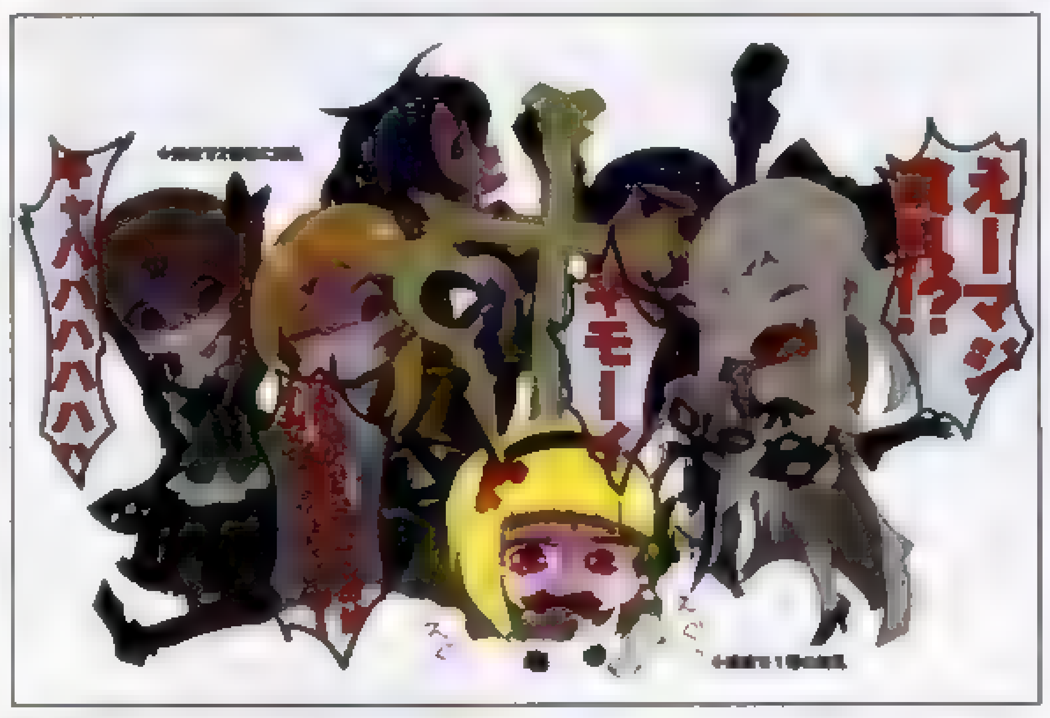
作品名：zero
ペンネーム：Punyさん



作品名：ボールペン画
ペンネーム：春夜さん



作品名：最後の言葉
ペンネーム：SINZUIさん



作品名：ほのぼのDOD3
ペンネーム：いこさん



作品名：想いよ、重いよ
ペンネーム：Tomoさん



作品名：ウタヒメサマ
ペンネーム：荒太さん



作品名：全員殺すから待ってろ!
ペンネーム：葛原カズヤさん



作品名：ツキルシロイウタ
ペンネーム：ぎはなさん



作品名：セントとトウ
ペンネーム：しいはゆみさん

エクストラ02

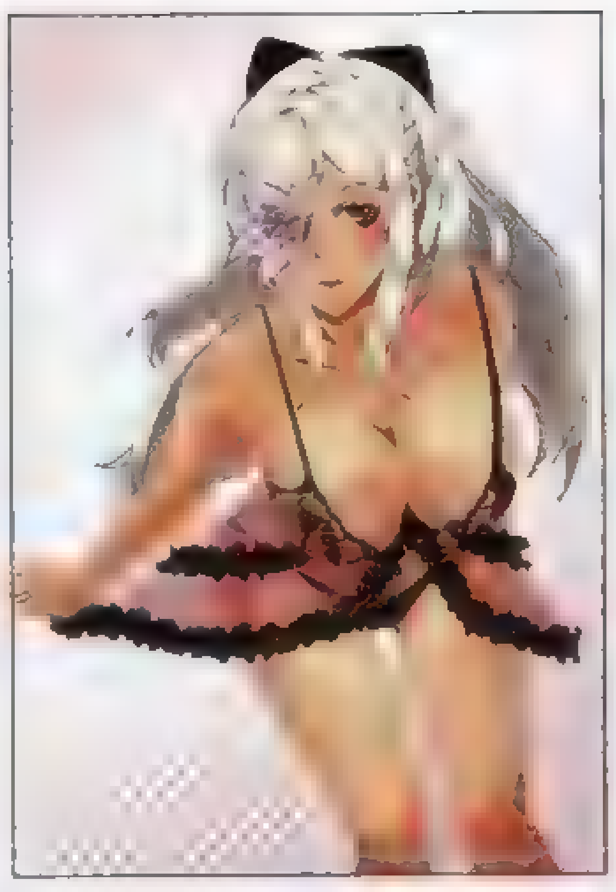
クリエイターへのメッセージ

本作を手がけた開発スタッフへのメッセージも、多数寄せられている。愛のこもった感想やファンならではの叱咤激励など、いずれも熱い気持ちが伝わる内容だ。

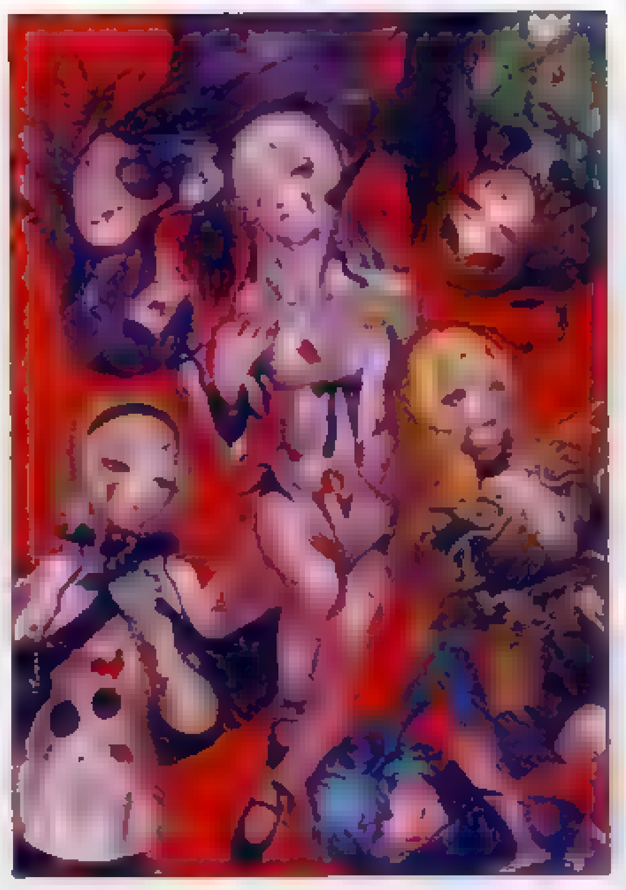
●まだ、D分岐最終節をクリアできていないのですが、がんばっています。早くDエンドが見たい……なんたる焦らしプレイ!! 楽しく遊ばせてもらっております。いつもありがとうございます。そして、お疲れ様でした。（彩さん） ●楽しかったです! でもお茶の間は凍りました! ですが、おかげさまで家族全員に過度な下ネタ耐性がついたので、むしろありがとう!（しおさん） ●地上戦はとても爽快で、もっさりとはかけ離れていてプレイしやすかった。上空戦などは少しおざなりになっている気がして残念。『DOD1』『DOD2』の上空戦をそのまま残したものも遊んでみたかったです。（ピノ介さん） ●もう少し鬱な展開でもよかったんですよ（笑）。（ニカさん） ●まだDエンド前でがんばっている私ですが、今回も濃い内容ですね。たとえばキャラクターですが、美少女のイラストに"だが男だ"とつけ加えるだけで、男の娘キャラになるこのご時世、1人1人のキャラの設定が凡人では思いつかないような内容＋ありえないのにちょっと生々しいのが、すごく気に入りました。（よしのさん） ●悪い意見も飛び交っているようですが、万人がそうだと思わないでください。私のように、好きだという人間もちゃんといます。これからもがんばってください。あと『10周年記念BOX』に描いてある



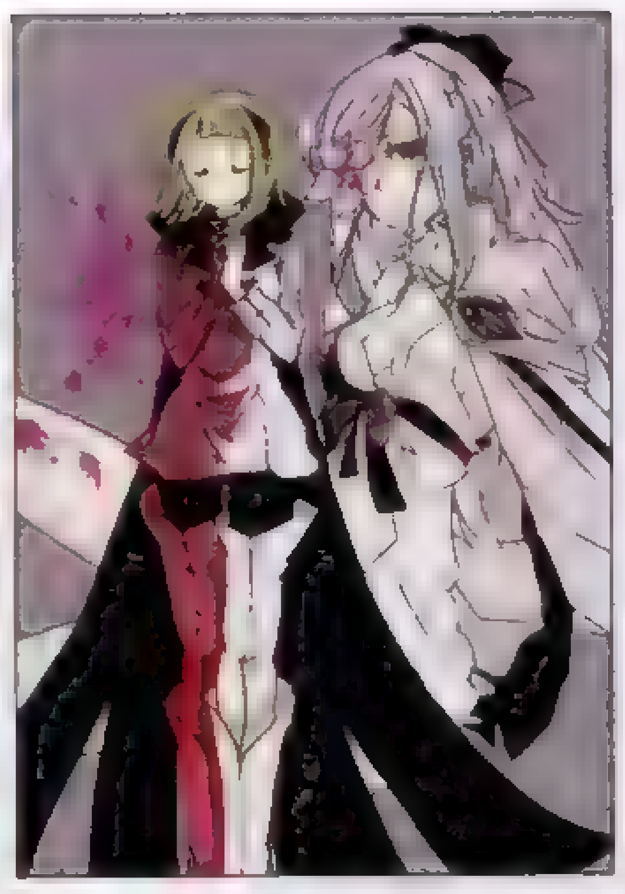
作品名：よろこび!
ペンネーム：タヌヤンさん



作品名：ベビードールなゼロ様
ペンネーム：麻衣さん



作品名：チマツリ
ペンネーム：くにざわさん



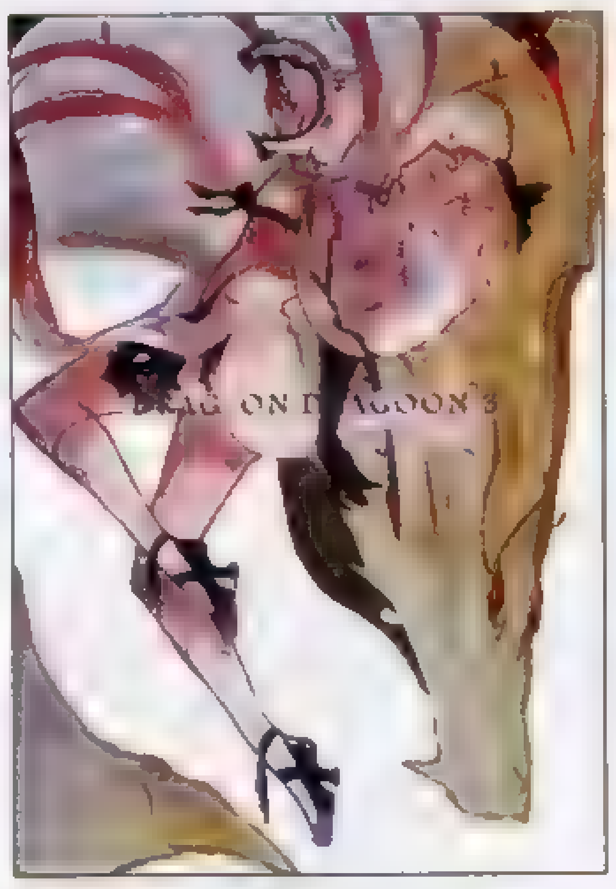
作品名：01
ペンネーム：へむさん



作品名：ウタヒメは一人でいい
ペンネーム：とらさん



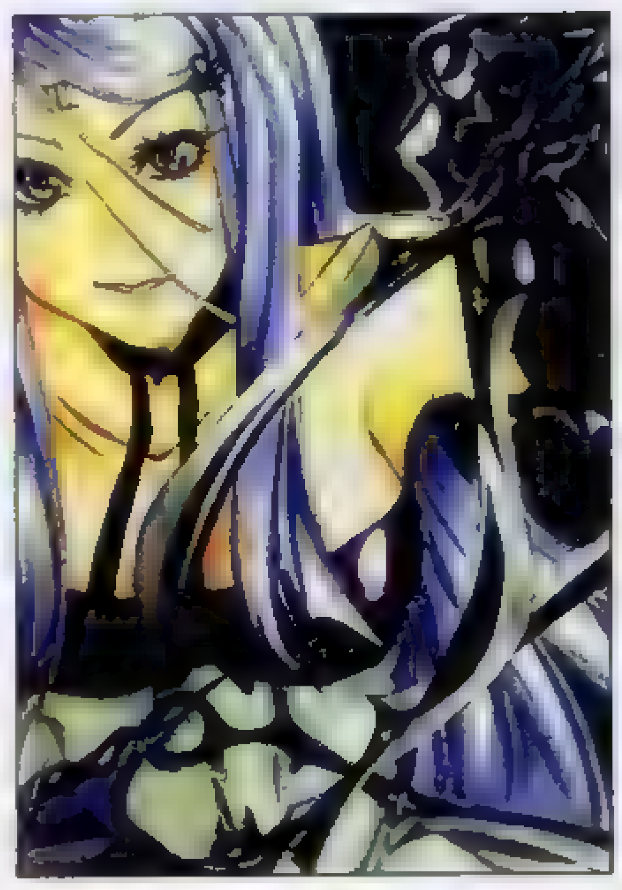
作品名：でぃーおーでぃーすりぃ!
ペンネーム：しんまおさん



作品名：紅く舞うウタヒメ
ペンネーム：かちゅさん



作品名：ワンワンワワーン
ペンネーム：松枝MAXさん



作品名：切らせて?
ペンネーム：fenrisさん



作品名：zero
ペンネーム：Kouさん



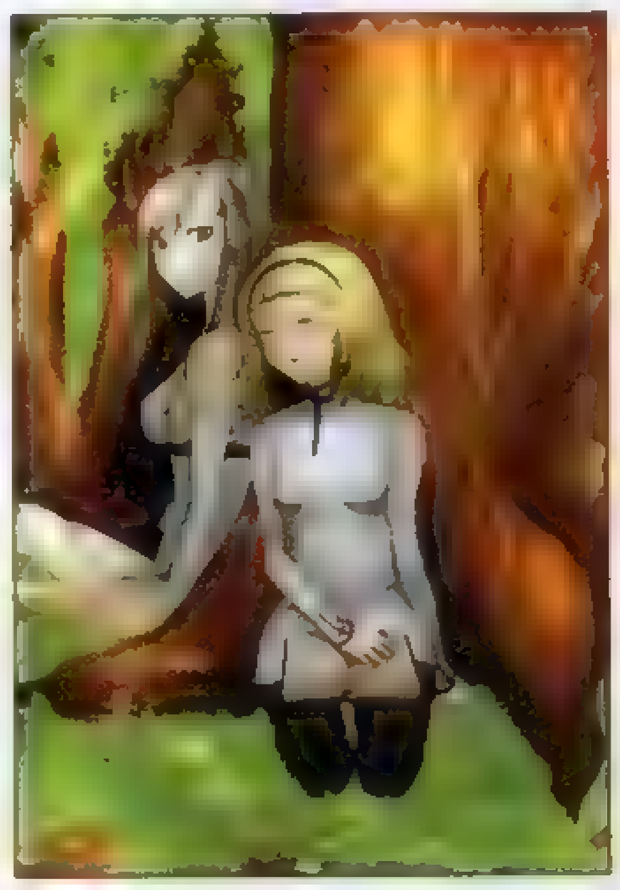
作品名：贖罪
ペンネーム：赤目mkさん



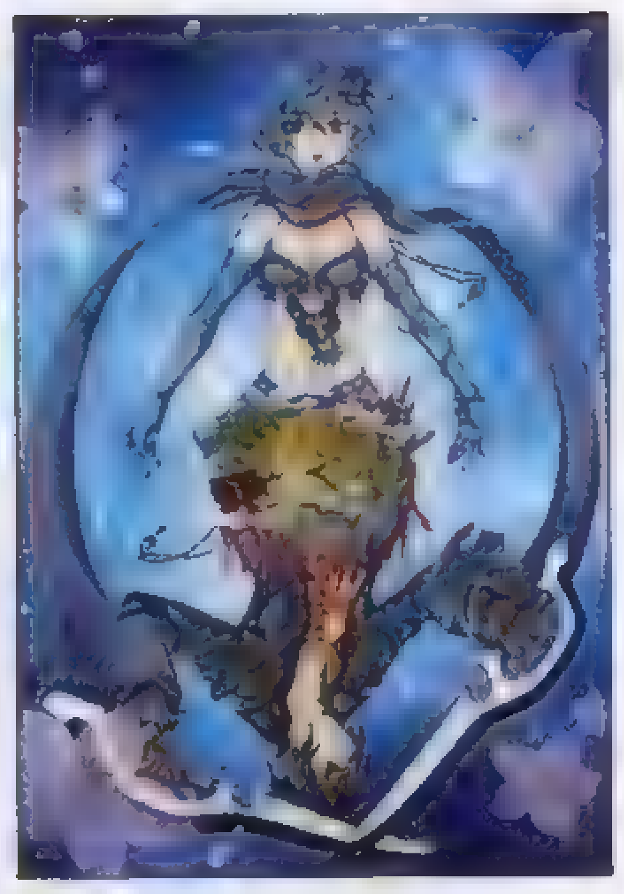
作品名：ファイブ
ペンネーム：oshuguさん



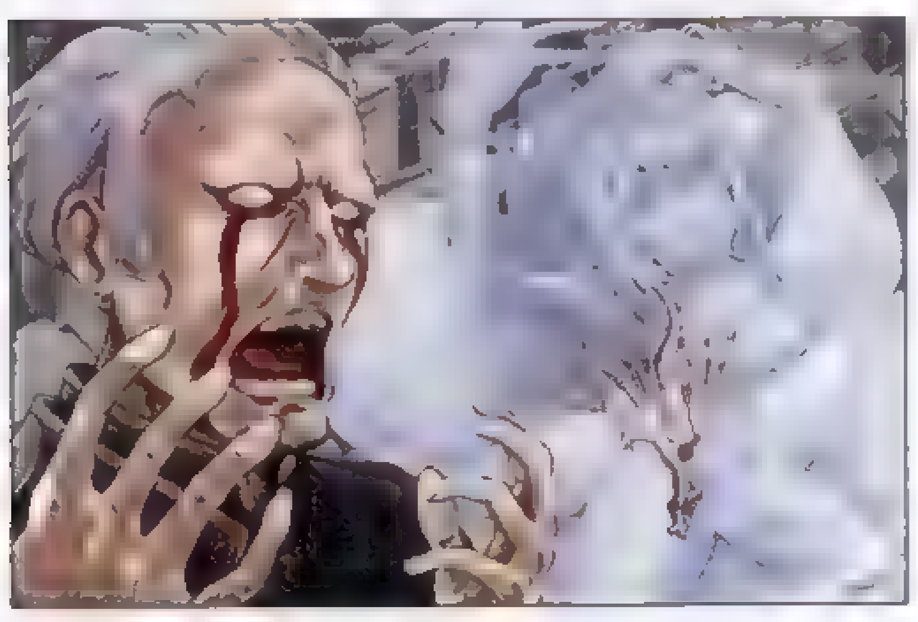
作品名：喪失
ペンネーム：泉さん



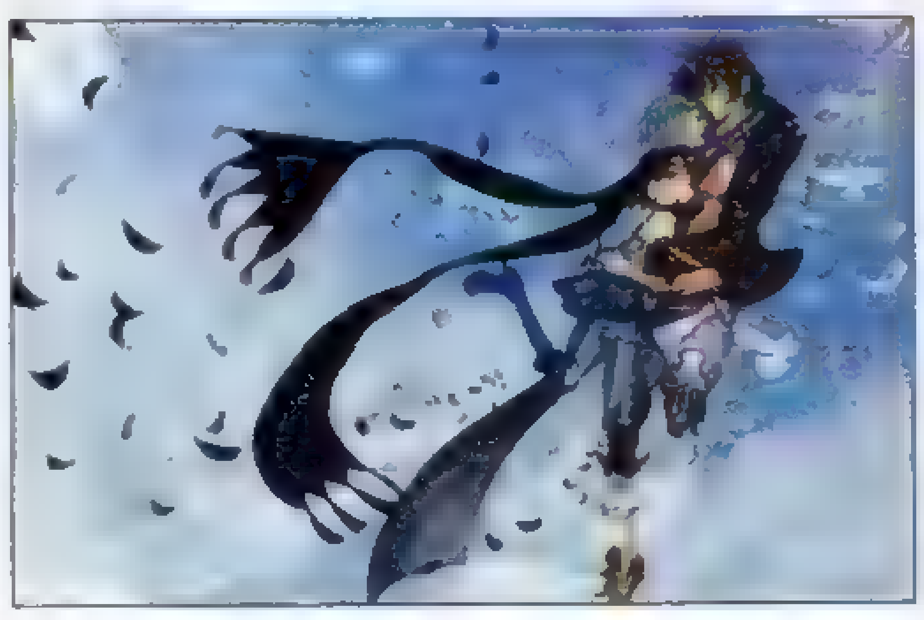
作品名：もし世界に赦されるなら
ペンネーム：Leyさん



作品名：アイ
ペンネーム：槙島菜月さん



作品名：何なのだ、これは!?
ペンネーム：あつあげさん



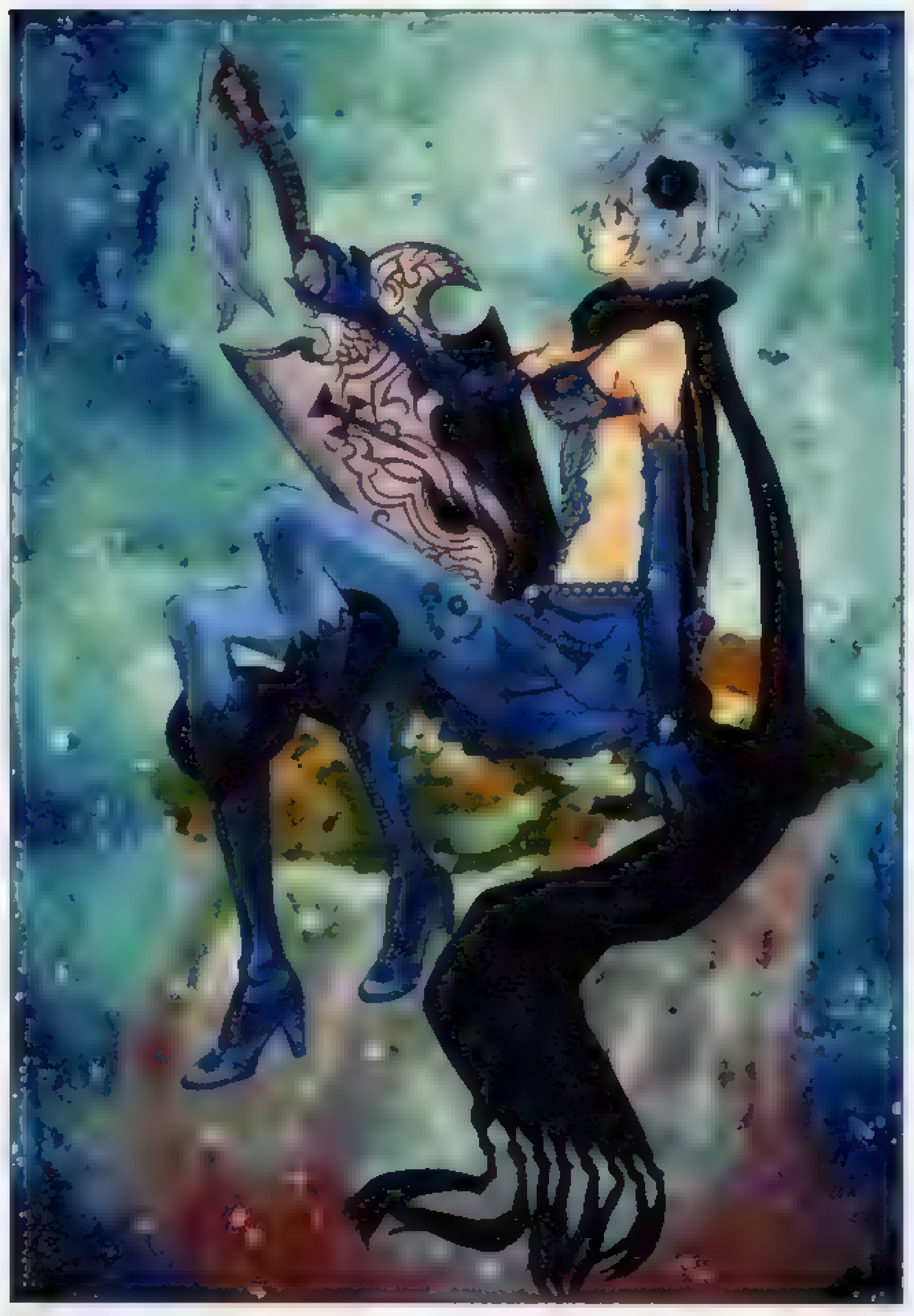
作品名：天国の花
ペンネーム：蜻蛉さん



作品名：ゼロさまごっこ!
ペンネーム：Rinさん

ぶんは、ちゃんとアニメを作ってください。嘘って言われて本気で落ち込んだので(笑)。(粘土さん) ●もうもっさりアクションRPGだなんて言わせない。すばらしいアクションで戦闘がすごく楽しかったです。『DOD1』以来、久しぶりに章ごとにミッションが選択できるようになったので、懐かしさを感じました。そしてまさかの音ゲー。"やってくれたなヨコオさん(ニッコリ)"ってなりました。このミッションをクリアするまでに7時間もかかって、いい曲なのに聴いているだけで鬱になりそうでした。さすが鬱ゲー。大好き!(浦江さん) ●唐突な音ゲーの難易度が、鬼畜でよかったです。ラストで殺しにかかってくるところも懐かしかった。ストーリーは、もっとえげつないのが好みです。でも、どこかあっさりとした感じがあるので、暗い話が苦手な人にはプレイしやすいとも思いました。(ナナメさん) ●非常におもしろかったです! ストーリーは濃厚だし、戦闘はスピーディだし、ネタがたくさん仕込まれているしで、プレイしていてとっても楽しいです!! 次回作も期待しているので、どうかよろしくお願いします!(ゼロとLove×2したいさん) ●『DOD』の続編を作っていただき、ありがとうございます。楽しくプレイさせていただきました。今回は各キャラが濃く、より楽しめました。要望としては、せっかくの濃い姉妹たちなので、小説以外でももっとからませてほしかったです。(くるるさん) ●今作もとても楽しめました! 『DOD』らしいシナリオ、狂気をはらんだキャラと、とてもよかった! ゼロ以外のキャラも動かすことができたら、もっとよかったなあと思います。(王大人さん) ●ウェポンストーリーを楽しみにしていました!! カイムの衣装もありがとうございます!!(リッチャンさん) ●赤い竜、青い竜と来て次は黄色かなと思っていたのですが、白い竜は納得のすばらしさでした。(たぬきちさん)

ファンが描くウタウタイや使徒



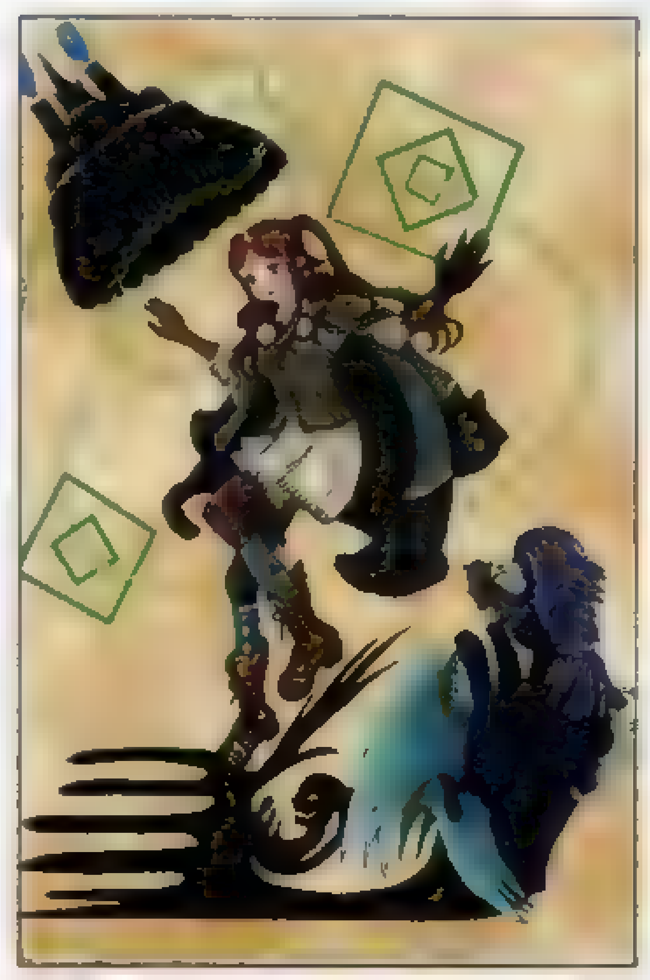
作品名：セント…
ペンネーム：はこさん



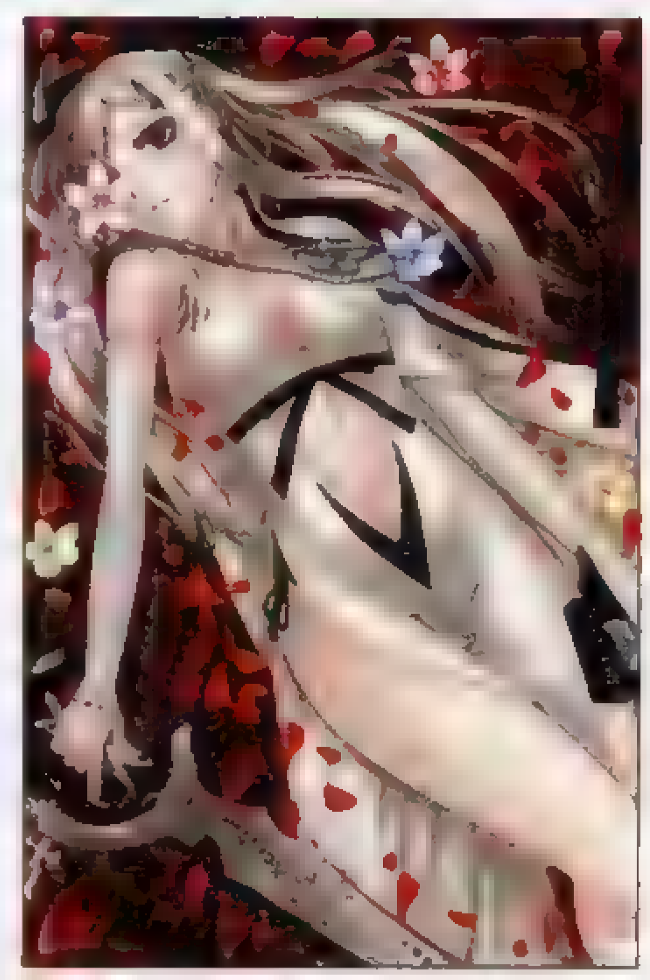
作品名：ウタヒメ
ペンネーム：hiyoriさん



作品名：お疲れサマ、姉さん…
ペンネーム：億雪さん



作品名：Double-faced
ペンネーム：ウェア・ウルフさん



作品名：ゼロと花
ペンネーム：ホワさん



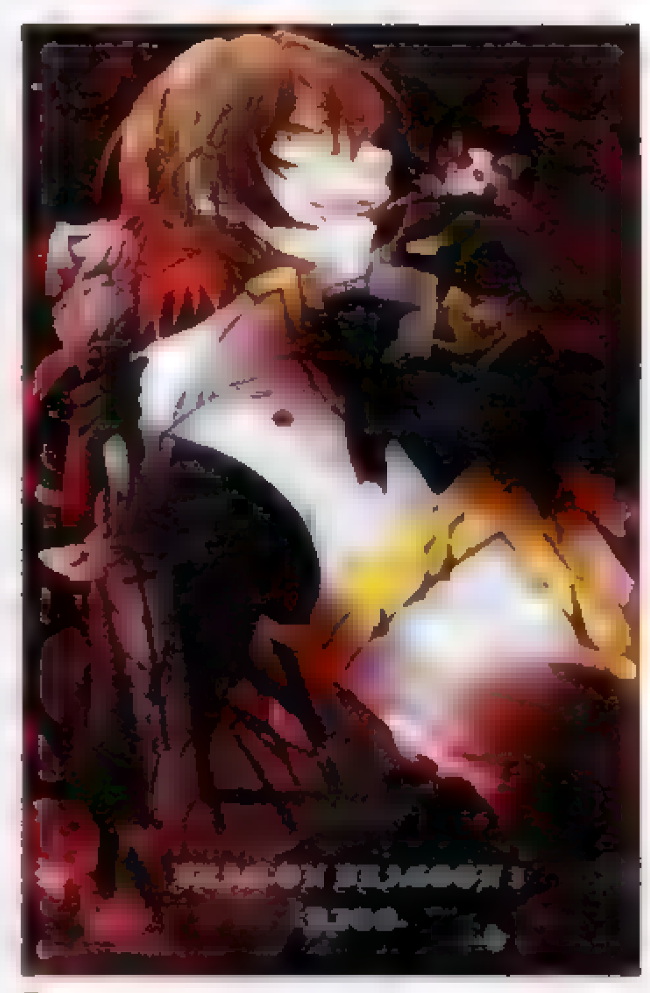
作品名：ゼロトユカイナ??
ペンネーム：みずのえさん



作品名:アコール、ゼロと親友になりたい。
ペンネーム：ティン078さん



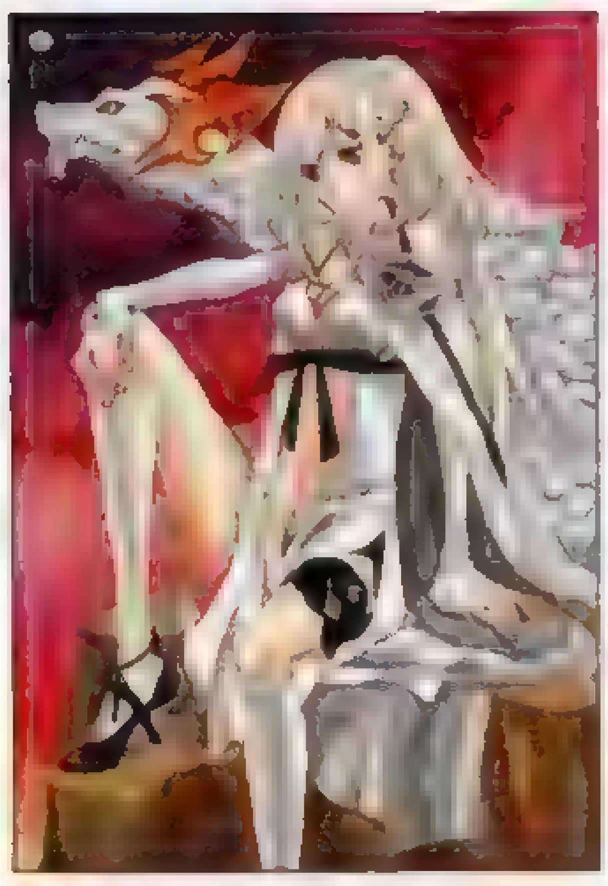
作品名：おにんぎょう
ペンネーム：shiki-iさん



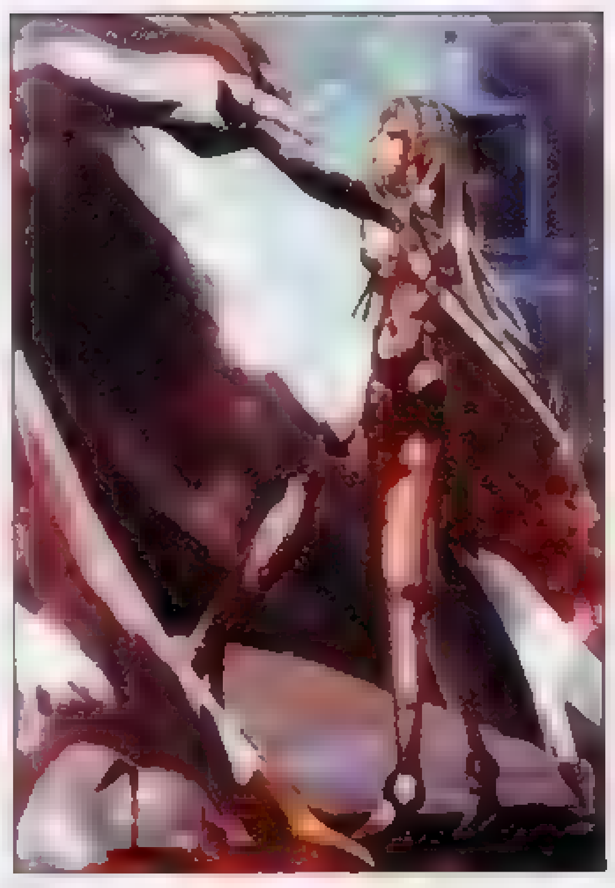
作品名：こっちの方がキレイだよ
ペンネーム：紗あやさん

エクストラ02 クリエイターへのメッセージ

●「DOD」シリーズの中でも、アクションが群を抜いて楽しかったです。武器ごとの魔法がなかったり、モーションのバリエーションが少なかったのは残念でしたが、戦闘中のBGMが場面ごとに細かく変わる演出はすごくよかったと思います。ゲームの雰囲気は「DOD1」のようなものを想定していたので、最初は困惑しましたが、あのキャラクターたちの生み出す独特の空気に引き込まれていきました。シリーズファンの中では賛否両論あると思いますが、僕としてはこれまでの「DOD」シリーズと同様にショッキングで、とても魅力のある作品だと思っています。ただ、"この作品に求めていたものとは違っていた"ことだけは伝えておきたいです。（ナーオさん）　●「DOD」に対する、スタッフさんの（屈折した）愛を感じました。（sieboldさん）　●「DOD1」をHDリマスターで出してください。（アリオーシュさん）　●アイテムは敵を倒したら自動的に手に入るようにしてほしかった。とはいえ、楽しんで遊んでいます。買ってよかったです！（みきさんさん）　●想像していたよりコメディや下ネタが多く、これは「DOD」なの？　となりましたが、すべてのエンディングを見て、間違いなく「DOD」だなーと思いました。ぜいたくを言えば、ウタヒメの話をもっと掘り下げてほしかったです。みんなかわいいから、もっと愛でたかったので！（九段下子さん）　●アクションRPGだと思っていたら、音ゲーだったでござる。全体を通して、特に音楽がすばらしかったです。キャンプ画面で音楽を聴きながら、ずっと放置したりしていました。（Hollyさん）　●"最後の歌"がクリアできないです！　コンボパターンの少なさや、戦闘中に使徒とのアクション連携がないこと、難易度設定がないことは残念でした。でも、戦闘中の使徒との会話や全体的なストーリーなど、途中で飽きさせない作



作品名：花が咲く前に
ペンネーム：千種さん



作品名：bloody TRAITOR
ペンネーム：咲良カンナさん



作品名：あなたの元へ
ペンネーム：ジュンイチさん



作品名：私の家族
ペンネーム：安井あきさん



作品名：竜と姫
ペンネーム：たるたんさん



作品名：表裏
ペンネーム：ジョリーさん



作品名：天使の教会
ペンネーム：waaiさん



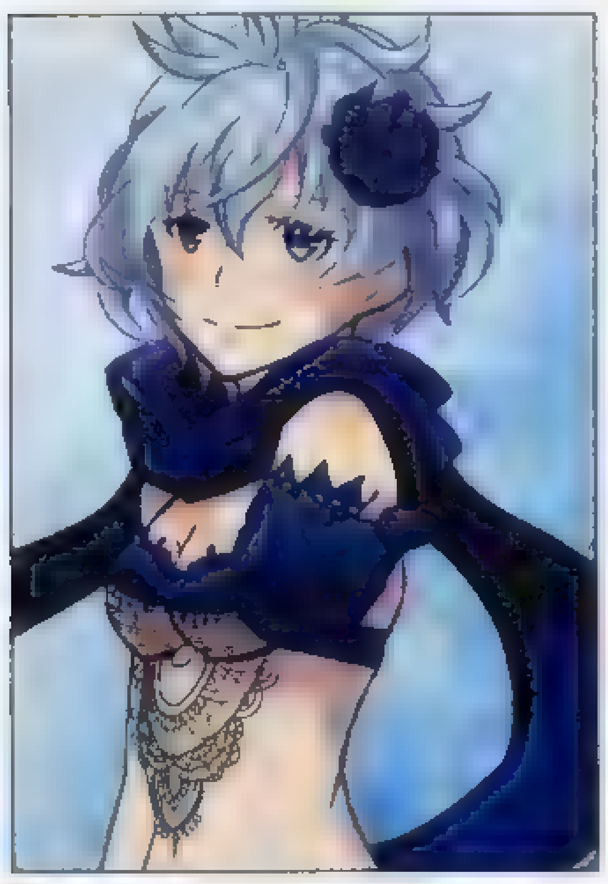
作品名：花と竜
ペンネーム：GENさん



作品名：エンジェレグナゼロ先生
ペンネーム：スーパーさん



作品名：さあ、行こうか
ペンネーム：Priereさん



作品名：行こう、セント!
ペンネーム：kotoさん



作品名：scarlet
ペンネーム：red eyeさん



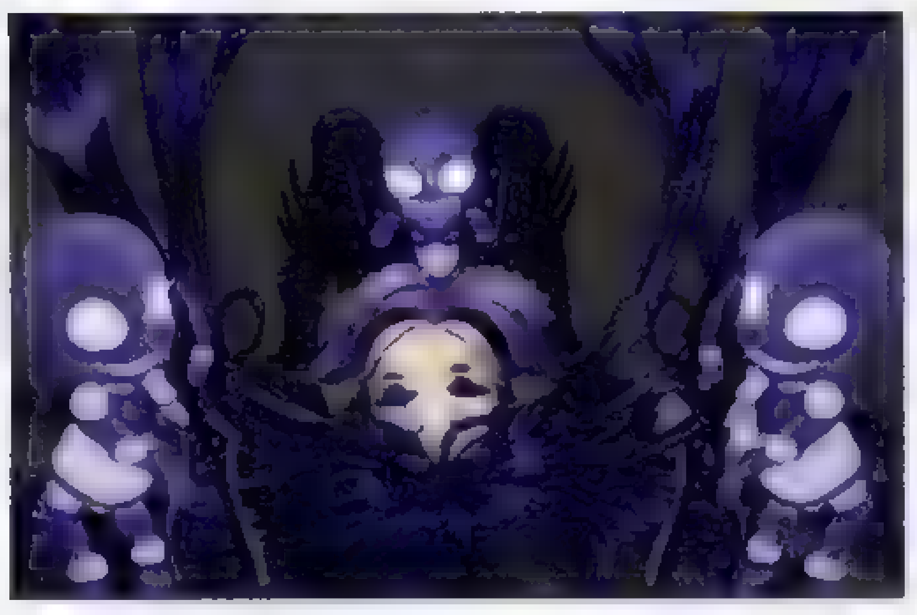
作品名：トラウマの再来
ペンネーム：それいゆさん



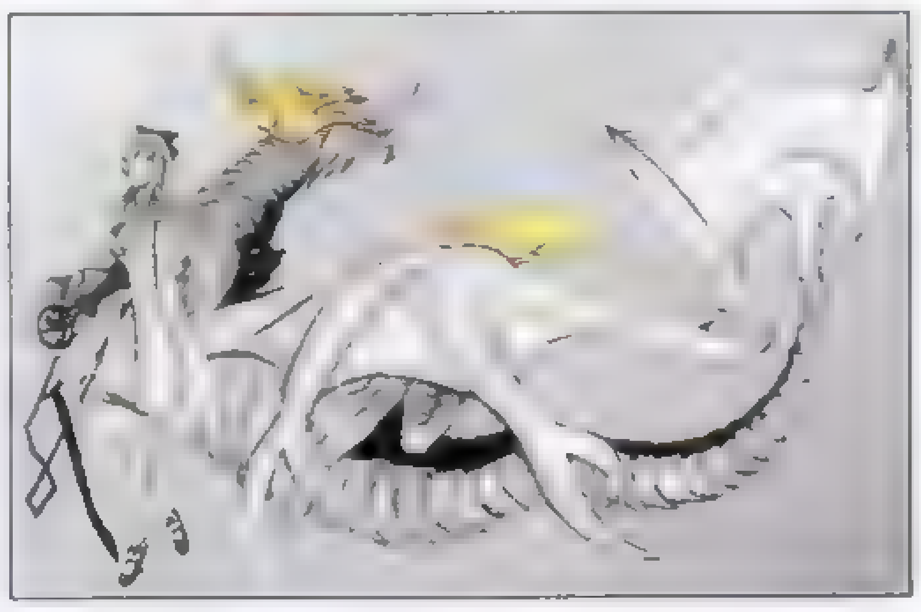
作品名：まだきれいなフォウ
ペンネーム：マリ夫さん



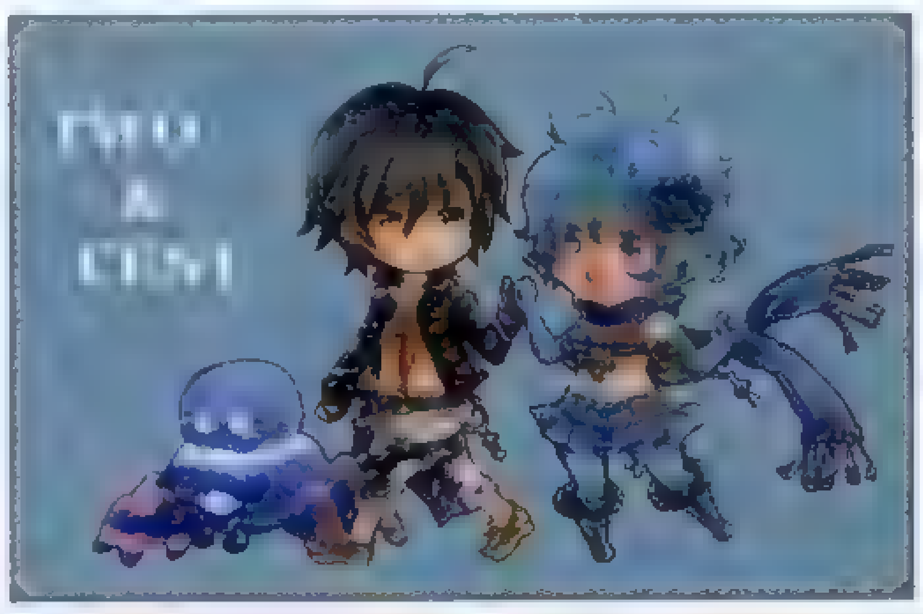
作品名：エンジェレグナDLC希望
ペンネーム：楽さん



作品名：……疲れた
ペンネーム：スーさん



作品名：ふたり
ペンネーム：イウヴァル寿明さん



作品名：いつまでも
ペンネーム：イチコさん

りになっていて、最終面まで一気に駆け抜けてしまいまししした。すごく楽しかったです。です!(デカートのような男になりたいさん) ●ロード時間の長さは気になりましたが、今回は狂気がテーマだったので、私的には当たりでした。DLC作品とかあるなら、絶望的なストーリーも味わいたいなと思います。「何にすがればよいのです!?」みたいなものをぜひ。(aokixさん) ●2013年に遊んだもので、一番感動したゲームでした。ありがとうございました。(とっとさん) ●この作品は、開発を私が考える"ドリームチーム"で作ってくれているので、思った以上によかったです。ストーリー&ディレクション、シナリオ、音楽、キャラクター設定などなど、本当にすばらしい才能を持つ人たちが、全員の力でこの作品を作ってくれたと思います。感謝します。このようなクリエイティブな作品が、もっともっとたくさん作られたらいいなと思います! お願いします!!(Rekka Alexielさん) ●もっと絶望てんこ盛りでもよかったと思いました。使徒やウタヒメたちの操作もしてみたかったです。(H-bombさん) ●賛否両論あるであろうゲームを、世に出していただいてありがとうございました。ストーリー、音楽、戦闘、どれも楽しませていただきました。次回作にも期待しています。(『10周年記念BOX』の嘘企画みたいなのは嫌ですが)。ただ、ストーリーの厚みはもう少しほしかった部分。トウがぶっ壊れた理由が気になります!(E.Eさん) ●とてもおもしろい作品でした! でも、『DOD』感? というのは、薄かったような気もします。もっとゼロ以外のウタヒメの描写も必要だったと思うし、ウタヒメたちの暴走シーンも無理矢理な感じが……。とはいえ、アクションもとても進化していたし、ゼロと不愉快な仲間たちの会話には、本当に何度も笑わせてもらいました(笑)。(ロハスさん)

DOD MANIAX Vol.04

文：映島巡

ファンが考えるカイム×アンヘル（カイ×アン）の人気の謎

こんにちは。ゲーマーの映島巡です。『DOD』シリーズ屈指の人気を誇るカイムとアンヘルは、なぜここまでファンに愛されているのか? この謎をファン視点で考察するコラムをお引き受けした時、私の脳裏によぎったのは、"はたして、私に語る資格があるのか?"でした。

いや、一応、私も戸籍上の性別は女ですし、カイムとアンヘルは大好きですし、『DOD2』の第九章では号泣したクチですし……。とはいえ、「私なんかが語っちゃっていいの?　ホントに?」という後ろめたさがつきまとって離れませんでした。

そこで、電撃オンラインで募集されたアンケートの結果（"なぜカイムとアンヘルのカップリングは女性ファンの人気が高いのか"という設問の回答）を、編集部にお願いして見せていただくことにしたのです。ユーザーのみなさんの回答を見たうえでなら、少なくとも的はずれな文章を垂れ流す危険は回避できるだろう、と。

膨大な数の回答を一読して、おもしろいなと思った点が2つあります。1つは、みなさんが非常に謙虚な回答を寄せてらしたことでした。"自分は男なので"とか"私は腐女子なので"とか"女子ですが腐ってないので"といった言葉の後に"あくまで推測なのですが"、"間違っているかもしれないのですが"という断り書きが続くのです。

なんだ、みんな同じだ、"私が語っていいの?"って思っているんだ、と胸をなで下ろすと同時に、アンケートの回答という一方的な、ある意味"言いたい放題"であるはずのコメントなのに、自分と異なる立ち位置の人々への配慮が垣間見えるというのが、少し不思議に思えました（あ、もちろん中にはスゴイ回答もありましたけど）。

おもしろいと思ったもう1つは、"カイ×アン"が好まれる理由についてです。多くの方が異口同音に"少女マンガの王道（反発していた2人の間に信頼が芽生え、障害を乗り越えて絆を育んでいく。今回の場合の障害は異種族であること）を行く純愛"と、"十分すぎるほどの想像の余地（アンヘルの外見がドラゴンであるがゆえに自分好みに擬人化できる、カイムが無言なので自分が聞きたいセリフ、言わせたいセリフを当てはめられる）"という2点を挙げてらっしゃったのです。

さまざまな立ち位置にあるはずの人々が、同じような理由を挙げるということは、それが嗜好の違いを超えて"共有"されていることを意味します。いろいろなところで"ニッチ"だとか"マニア向け"だとか言われているゲームであるだけに、ユーザーさんの間での幅広い"共有"はおもしろい現象だと思いました。

もっとも、カイムとアンヘルの関係は"少年マンガの王道"と読み替えることも可能です。アンヘルの性別が"雌"とみなされたことで見えにくくなっていますが、"反発していた2人の間に信頼が芽生え、障害を越えて絆を育む"のは少年マンガの定番ですし、その結果たどりつく場所が"純愛"ではなく"友情"や"勝利"という違いがあるだけのこと。実際、ゲームでのアンヘルの外見と声は"雄"と設定されていても違和感のないものです。つまり、少女マンガを好む"女子"でなくても感情移入しやすい構造なわけです。そして、少年マンガの王道といえば……腐女子の大好物なわけです!

少女マンガの王道であるがゆえに"女子"が飛びつき、少年マンガの王道と読み替えることも可能であるがゆえに"男性"にも理解でき、"腐女子"も飛びつく。まさに死角ナシです。誰もが疎外感を覚えずにすむ。女子は女子なりに、腐女子は腐女子なりにキャッキャと楽しみ、それを男性ユーザーが"理解できんわけじゃないけど、イマイチわからんなあ"と生温かく微笑んで見守る。

そして、「女子は"カイ×アン"が好き」に見えるのは、実は男性ユーザーの存在が大きかったのではないかと思うのです。観測者が現れたことによって、当事者の存在が明確にされたというか。そもそも「なぜ女子は"カイ×アン"が好きか?」という設問が成立するのも、それを投げる第三者がいるからこそでしょう。

ところで、ここで思い出していただきたいのは、アンケートの回答に多く見られた"自分は××なので違うかも"という謙虚な前置きです。自分の好きなものを語る時、人は熱くなったり押しつけがましくなったりしがちです。なのに、この謙虚さはなんなのか。

これは"アンヘルは若いホストに入れ込むオバサン"というヨコオ氏の発言のせいではないかと思うのです。今でこそ"熟女と若い男"という設定は当然のものとされていますが、ゲーム発売当時の2003年、あの発言に仰天したのは私だけではないはず。

アンヘルを"赤いドレスの美女"だの"赤毛のツンデレ美少女"だの、あるいは"渋カッコいいナイスガイ"だのと擬人化したユーザーさんは数多くいたに違いありませんが、誰が"オバサン"を思い浮かべたでしょうか?　しかも、"年甲斐もなく若いホストに入れ込む"とか!　ないないない!　あり得ない!

でも、ヨコオ氏は『DOD』シリーズの生みの親。設定を作った張本人です。その張本人に我々は"オマエら全員ハズレ!"と言われてしまったのです。あの瞬間、我々は"自分たちは間違っていた"という共通認識を、いえ、トラウマを負わされたのです。

人は己の過失に対しては謙虚にならざるを得ません。こと"カイ×アン"に関するコメントとなると、必要以上に慎重になってしまうのも無理からぬ話です。同時に、その慎重さが立ち位置の異なる人々への配慮となり、過剰な自己主張を抑える謙虚さとなったのではないでしょうか。制作者に対して言いたいことは多々あれど、ユーザー同士は同じ傷を負った者たちという連帯感。女子も腐女子も、それ以外の方々も、誰もがなんとなく場所を譲り合いながら、ゆるく楽しんでいられるのは、ヨコオ氏の非道な発言ゆえに生まれた予定外の副産物だという気がしてなりません。



アンヘル　CV：ピーター

『DOD1』のヒロイン(?)。カイムと"契約"を交わし、彼と行動をともにする。基本的に人間を見下しているが、カイムには少しずつ心を開いていくことに。

カイム　CV：池畑慎之介☆

『DOD1』の主人公。殺戮に心を奪われた戦闘狂。戦場で重傷を負った際にアンヘルと出会い、声を失うという代償を払って"契約"したことで、強大な力を手にした。

極秘

#6：発掘された文献記録

多元世界と特異点について、深い知識を持つ人物たちによる対話や分岐した世界の異なる結末を描く文献を発掘、ここに記録する。

ウタウタイの戦いの語り手とファンの対談記録

ゼロを主人公としたゲームの開発を手がけたヨコオタロウと、その世界観に魅了されたファンであり、『DOD3』のテーマソング『クロイウタ』を歌ったアーティストでもある、藍井エイルの対談企画を記録する。



『DOD3』開発者×『DOD3』ファン

特別対談

ここでは、『DOD3』のクリエイティブ・ディレクターであるヨコオタロウさんと、そのテーマソング『クロイウタ』を熱唱した、藍井エイルさんをお呼びしての対談企画を収録。『DOD』シリーズの熱狂的なファンでもある藍井さんならではのヨコオさんへの質問や、ヨコオさんが考えるクリエイティブへの想い、そして『DOD3』の物語が終結した後の世界など、興味深い話題が続出している。

●藍井エイル（写真左）

『DOD3』のテーマソングである『クロイウタ』を歌うアーティスト。『DOD』シリーズに深く魅了されており、ヨコオタロウ作品の大ファンでもある。SMEレコーズ／スティーズラボ・ミュージック所属。

●ヨコオタロウ（写真右）

『DOD3』のクリエイティブ・ディレクター。『DOD』シリーズの生みの親の1人。フリーランスのゲームクリエイターとして、ゲームの開発はもちろん、講演会なども積極的に行っている。

ヨコオタロウが考える“つまらない対談”の回避方法

藍井 こんにちは。藍井エイルと申します。『DOD』シリーズの大ファンです。本日はどうぞよろしくお願いします（深々とおじぎ）。

ヨコオ 実際にお会いするのは初めてですね。ヨコオタロウです。今日は僕も、藍井さんとの対談を楽しみにして来たわけですが。まずはお話を始める前に、“つまらない対談とは何か？”についてディスカッションしておきたいんですよ。というのも、いい社会人である我々2人が、わざわざ集まってつまらないことをやっても仕方ないじゃないですか。ということで、藍井さんに質問です。つまらない対談って、具体的にはどんなものだと思いますか？

藍井 う〜ん、そうですね……。私としては、お互いの会話に馴れ合いのようなものが強い対談とか、つまらない気がしますけど……。

ヨコオ なるほど。僕も藍井さんに似ているというか、お互いをお互いに持ち上げる、社交辞令が飛び交う対談はつまらないと思うんですよ。

藍井 ええ。おっしゃる通りかと。

ヨコオ ということで、今回の対談ではお互いを褒めるのは禁止ってことにしませんか？

藍井 えーっ!?　褒めちゃ駄目なんですか!?

ヨコオ 駄目です。一切禁止です。

藍井 なるほど……でも、そういうのもおもしろいかも（笑）。じゃあ、私がヨコオさんのことを“神”って呼ぶのも禁止ですか？　私、ニコニコ生放送の“電撃DOD3”とかでも、ヨコオさんのことはずっと“ヨコオ神”って呼んでいたんですけど。

ヨコオ それはおもしろいかどうか以前に、単純に僕が照れくさいので、今回の対談とは関係なくダメです（笑）。

テーマソング『クロイウタ』の誕生秘話

ヨコオ では、そういうルールのもとに対談を始めましょう。さて、まずは藍井さんに歌っていただいた『クロイウタ』について話をしましょうか。

藍井 はい。もう、私にとって本当に大切な1曲になりました。その節は、どうもありがとうございました。

ヨコオ こちらこそ、どうもありがとうございました。でも、実は僕、テーマソングなどを有名なアーティストに担当してもらうのって、好きじゃないんですよ。というか、嫌なんですよってレベルです。

藍井 え？　そうだったんですか？

ヨコオ はい。というのも、人気があるアーティストって、当然忙しいわけじゃないですか。となると、もし修正してほしい部分が出てきても、忙しくてお願いできないってことが出てくる可能性もあるわけで。そういうことでごちゃごちゃするのって、ものすごく嫌なんですよね。

藍井 それなら平気じゃないですか。私なんて、人気アーティストでもなんでもないわけですから。

ヨコオ いやいや、世間はそんな認識ではありませんよ（笑）。あと、これは藍井さんだから嫌だというわけではなく、完全に僕の個人的な考えでしかないので、お気を悪くされたのならごめんなさい。最

終的には、ものすごくいいコラボレーションだったと思います。
藍井 そう言ってもらえるとホッとします（笑）。
ヨコオ そもそも僕、最初にプロデューサーの柴貴正さんから「今回、『クロイウタ』を歌う藍井エイルさんは、『DOD』シリーズがすごく好きな方なんです」ってお聞きした時も、どうせ口だけだろうって思ってたんですよね（笑）。
藍井 いやいやいや、本当に好きです（笑）。大好きです!!
ヨコオ そのお気持ち、今となってはしっかりわかっていますけど、当時は信じられなくて。というのも、僕はその時、藍井さんのことを知らなかったので。だから、藍井さんに歌を担当していただくとしたら、アレンジ（編曲）を、本作のサウンド・ディレクターである岡部啓一さんに担当してもらいたいという、条件をつけて承諾したんですよ。
藍井 そうだったんですか!? でも、私にとってはそれって、願ったりかなったりでしたね。私、岡部さんが音楽を手がけた『ニーア』も大好きなので。楽曲も素晴らしいものに仕上げていただけましたし、この出会いにはすごく感謝しています。
ヨコオ では、なぜ彼が必要だったのか? 藍井さんならご理解いただけると思いますが、ゲームって基本的にクリアするまでに何時間もプレイするものじゃないですか。だから、僕の中ではその成果であるエンディングに入る瞬間って、ものすごく大切だと考えているんですよ。特にエンディングに入る2分ほどは、ものすごく勝負どころなわけで、そこさえ完成されていれば、あとはどうにでもなるとさえ思っているくらいなんです。
藍井 なるほど。プレイヤーとしても、エンディングまでの流れってものすごく大切なので、そこを重視してもらえるのはうれしいです。
ヨコオ なので、もし藍井さん側が提示してきた楽曲が僕の理想に合わなくても、岡部さんに編曲してもらえば修正できるだろうと。そういう計算をしたうえで、藍井さんに楽曲を頼んだんですよ。気を悪くされてしまったらごめんなさい。ただ、実際は楽曲が本当に素晴らしくて満足のいくものだったので、いらない心配ではあったわけですが。ちなみにこれは、褒めているわけではなくて、事実を口にしているだけです。
藍井 いやいやいや、褒め過ぎですよ!? 実は私、ことあるごとに、マネージャーさんに『DOD』シリーズってゲームが大好きだってことをアピールしていまして。もし新作が出るとして、何かのご縁で曲を歌えるなんてことになったのなら、どんな条件でもやりとげるつもりでいました。
ヨコオ そういうタイアップって、アーティストの意向は通るものなんですか? 普通は、事務所の意向とかが大きくからんできそうな気がするんですけど。
藍井 私がゲーマーだっていうことは、事務所のスタッフさんにもずっと告げていたんですよ。最初は、ヨコオさんと同様にウソだと思われていたみたいなんですけど（笑）。でも、今のスタッフとは3年近く一緒に活動させてもらっているので、今となっては私の『DOD』愛ををきちんと理解してくれているんです。だからこそ、今回のお仕事につながったと思っています。
ヨコオ 音楽業界のことってよくわからないのですが、プロデューサーとか、そういった偉い人がすべてを決めるものだと思っていたので、ちょっと驚きましたね。
藍井 そこはしっかり、私の意向をくんでもらってますね。
ヨコオ でも、サンプルとしてファーストアルバムの『BLAU』を聴かせてもらった時に、パッと明るいだけの感じではないというか、そこはかとなく漂う薄暗い雰囲気が『DOD』シリーズに合っているなとは思いました。少なくとも国民的なあのRPGではないな、って（笑）。
藍井 それ、自分でも納得です（笑）。
ヨコオ そんな中、どんな曲にしようかと岡部さんと話し合っていた時に、僕は同じことをやるのが嫌いなので、『ニーア』みたいな雰囲気の歌はやめようと話したんです。でも、藍井さんが普段歌われているようなアニソンっぽいものも、『DOD』シリーズとは雰囲気が異なる。そこで、最初は静かな曲だけど、途中からアップテンポになるのはどうか提案してみたんですね。普通の曲って、Aメロ→Bメロ→サビって作りが一般的じゃないですか。AメロとBメロは静かな雰囲気だけど、サビで曲調が変わるというのは、さして珍しくない。でも、1番が静かで2番がアップテンポになる曲って、実はなかなかないよなってところから、あの『クロイウタ』が生まれることになりました。
藍井 サンプルを聴いた時は、今までにないジャンルというのと、大好きな『DOD』シリーズの曲ということも重なって、いろいろな意味でビックリしました（笑）。自分の中でとっても衝撃的な内容だったので、すぐに大好きになりまして。ワンマンライブで歌った時も、演出にすごくこだわったんですよ。『DOD』シリーズというと、私は『DOD1』に登場するマナのイメージが強くて。ライブで『クロイウタ』を歌う時に着ていたマントは、マナをイメージしたものなんです。

藍井エイルと
ヨコオタロウの共通点

ヨコオ ここで疑問なんですが、そんな『クロイウタ』のPVも収録されているセカンドアルバムの『AUBE』を聴かせてもらった印象として、『BLAU』とは楽曲の方向性が大きく異なりますよね? これってどういう意識で作られたものなんでしょうか?
藍井 『AUBE』はフランス語で"夜明け"って意味なんです。夜明けって、つまりは"1日がまた始まる"ってことでもありますよね。なので、アルバムを1日の流れに例えてさまざまなタイプの楽曲を入れることで、どの時間帯に聴いても楽しんでもらえる1枚になることを意識しました。『BLAU』が卵の殻だとすると、『AUBE』は白身に近いですね。
ヨコオ なるほど。まだ黄身は出てきていないんですね。これは興味深い（笑）。
藍井 ちなみに『DOD』シリーズも、作品として連続性がありますよね。続編を作る際の方向性として、いわゆる正統続編と、前作とはまったく異なる作品性を持ったものを作るという選択肢があると思うのですが、ヨコオさんはどちらのタイプですか?
ヨコオ 『DOD』シリーズに限ったことではありませんが、僕はまだ、誰もやっていないことをやることを考えて、ゲームを制作しています。雪が降った雪原があるなら、まだ誰も歩いていないところをざくざく進んでいきたいタイプ。
藍井 ものすごくわかりやすい表現!（笑）
ヨコオ でも、例えば"3分間しか遊べない6,800円のゲーム"を提案したって、誰にも作らせてはもらえませんよね。だけど、僕からすれば、もしその作品が世界で一番美しい作品だったりするなら、きっと作る価値はあると思うんですよ。でも、現実には絶対に作らせてもらえない。今の世の中って、そういう幅の広さがなくて、作りたくても作れないものが多すぎるんですよね。僕は、それを"見えない壁"と呼んでいるのですが……。
藍井 "見えない壁"ですか……。まぁ、それはゲームだけに限ったお話ではないかもしれませんね。残念ですけど。
ヨコオ 極端な話、SEXとか宗教の表現をゲーム内に盛り込むのがNGだというのは、クリエイターならみんながわかっています。基本というか、大枠みたいなものですよね。で、その少しだけ内側に"まあ、これはやらないよね?"というふわっとしたタブーというか、自主規制のようなものがある。それが僕の作品でいうところの『DOD1』の"音ゲー"であったり、『ニーア』の"セーブデータ消去"であったりするのかな、と。これらってゲームでしかできないことなのに、みんな"やっていいのかな? いや、やっぱりNGだよな?"みたいに、なんとなく踏み出せないでいる部分だと思うんですよ。そういう場所を歩きたいというのが、僕のゲーム作りの基本ですね。
藍井 私は『DOD』シリーズを思春期の多感な時期にプレイしたので、『DOD1』のE分岐の新宿エンドを見た時の喪失感がものすごかったんですよ。あの時は、1週間くらい立ち直れませんでした。これほどの喪失感を味わったゲームは、今までありません（笑）。
ヨコオ そうなんですか。『ニーア』は喪失感を意識した部分もありますが、『DOD1』はそこを意識して作っていなかったので、とても興味深いですね（笑）。ちなみに、藍井さんは作り手としての意識はどの方向性なんですか?
藍井 『AUBE』を制作するに当たって考えた方向性は2つあります。1つは『BLAU』の方向性を強化、特化したもの。もう1つは、藍井エイルのいろんな表情を見てもらえるもの。結論から言ってしまうと、『AUBE』は後者のアルバムになるよう、いろいろな試みを盛り込んでいます。もしかしたら、みなさんが求めているのは『BLAU』の進化系なのかも、とも思ったのですが、それはつまり、みなさんが想像できるものにしかならないだろうな、と。2013年は幸運なことに、いろいろなことにチャレンジさせてもらえた年でもあったので、ここは新しい藍井エイルを見てもらおうという意味で、今回の『AUBE』になったんです。そういう意味では、つねに新規開拓を志すヨコオさんと似ているのかもしれませんね。ただ、自分が一番と思っているものを、みなさんにも一番と思ってもらえるかがわからなくなって、自信を失うというか、悩むことも多かったです。これは私の悪いクセでもあるのですが、自分が思い描く藍井エイルを、ファンが理想とする藍井エイルにどれだけ近づけることができるかは、いつも苦悩するところなんですよね。
ヨコオ そこはまさに、今日藍井さんとお話したかった部分にかかわってくるところですね。だって、藍井エイルという人物そのものと、"商品としての藍井エイル"って、まったく別物じゃないですか。藍井さんが考える方向性と、事務所さんやプロモーターの方が"こう売りたい"と思っているものの方向性が違うことって、きっとあると思うんですよ。さら

に、その商品を手にしたお客さんの脳内では、また異なる藍井エイル像ができ上がっているはずなんです。それは『DOD』シリーズにもいえると思うんですが、僕たちがゲームを作って、ゲームをプレイする人がいる。そうして、先ほど藍井さんが喪失感を味わったと言ったように、遊んだ人それぞれの中で、新たな『DOD』シリーズ像ができ上がっていく。これはもう、当たり前のことだと思うんです。

藍井 ええ。おっしゃる通りだと思います。ゲームにも、音楽にも、"ここでこう感じなければいけない"という制約はありませんもんね。すべては受け手側の感性にゆだねられている。

ヨコオ そう考えた時、僕がデザインした商品は、お客さんのイメージとリンクすることはないんじゃないかと思ったんです。『DOD1』を作った当初は、必死でビックリ箱みたいなものを作ろうともがいていた気がするんですが、今は遊んでくれたユーザーさんが、そのゲームを受け止めて抱いたものこそが『DOD』シリーズというものの本質なのでは……と思っています。極端な話、もうそこに僕はいないんですよ。いなくても成立してしまう。そういうコンテンツになってしまったんじゃないかな、って。

藍井 ヨコオさんが思い描く、『DOD』シリーズのゴールはそこなんですか？　すべては、ユーザーさんにゆだねられていくというか。

ヨコオ ゴール……なのかどうかはわかりませんが、それに近い部分ですね。そうなると、先ほど藍井さんが話されていたギャップに対する苦悩って、考えるだけムダなのかなとも思えてしまうんです。逆に聞くと、藍井さんにとってのゴールはどこだと考えているのでしょう？

藍井 ゴールがどこにあるかというと、正直私にもわかりません。ただ、私の楽曲やライブにはテーマがあって、満身創痍で地べたをはいつくばっていても、小さくとも光はある。そこにしがみついてでも生きていく強さというのは、つねに意識しています。例えば、リスナーさんがすごく落ち込んでいたとしても、心の中には小さく光が灯っていると思うんです。私は、私の歌を聴くことで、その光が少しでも大きくなるように力を届けることを願って歌っているつもりです。もちろん、そこで私が思い描くメッセージと異なる感じ方をされても構いません。むしろ、そういう考え方もあるんだということを教えてもらえるわけですから、新しい可能性を提示されるという意味で、ありがたいことですからね。

ヨコオ なるほど。それは僕が考えているユーザーさんと『DOD』シリーズの距離感に、かなり似ている部分だと思います。

ファンと開発者、それぞれ心に抱く想い

ヨコオ では、ここで藍井さんにもう1つお聞きしたいことがあるんですけど。1人のゲームファンとして、この『DOD』というゲームシリーズを遊んでどんな印象を持たれたのか、その正直な感想をお聞かせいただけませんか。

藍井 ヨコオさんの作品をプレイしていて思うのは、このゲームにはまったく希望がないってことですかね。『DOD1』はどこまでいっても、ハッピーエンドと呼べるものはありませんでしたし、『ニーア』もハッピーエンドに見せかけて、よく考えると人類は滅亡してしまうわけだし。そもそも『ニーア』なんて、最後にカイネを救おうとしたら、セーブデータが消えちゃうわけじゃないですか。そんな究極の選択、今まで私が遊んできたゲームにはなかった。多感な時期に遊んだからって部分もあるでしょうが、あの選択肢を前にした瞬間、私は"なんで自分はもっとうまく物事を運べなかったのだろう"って、打ちのめされるほどにショックを受けましたからね。

ヨコオ 『DOD1』は、僕が初めてディレクションを担当したゲームなのですが、すでにジャンルやゲーム性については、ほとんど決まってしまっていたんです。そんな、いわゆる制約がある中で、自分なりに何を表現するかを考えた結果が、あの物語だったんですね。

藍井 あの、進めば進むほどに鬱になっていく物語ですか……。

ヨコオ 『DOD1』が世に出た当時、世間にあふれていたゲームって、"何人もの人を殺して、その数を競う"という内容が主流だったんですよ。"100人撃破!"なんて、あたかもすごいことをやったように表示されるけど、それって"100人殺した"ってことでもあるわけじゃないですか。でも、多くのプレイヤーがそれを達成することを目指し、楽しんでいたんです。それってすごくおかしなことじゃないですか？　では、実際に自分がそういうゲームを作るにあたり、どんなキャラクターがそういうことをやればおかしくないのか考えた際、"主人公が狂ってしまっていたら、何もおかしくはないな"と納得できたんですよ。それが、カイムが生まれた理由なんです。それに加え、RPGのラスボスって魔王みたいなものがほとんどで、倒したと思ったら一度変身して〜みたいなものが王道だった。それってかっこいいし、敵の強さをわかりやすく表現しているとは思うんですが、プレイしている人からすれば、別に辛くはないんです。レベルを上げたり強い武器を手に入れたりして、その力を超えてしまえばいいだけのことですからね。じゃあ、プレイヤーが乗り越える苦難としてのラスボスって、どんなものがあるだろうと考えた時、それまでに培ってきたテクニックや、なじんでいた世界観を捨てて戦うってことを思いつきまして。極論としては、"嫌われるボスであれ"ってことなんです。その結果があの"音ゲー"だったわけで、まぁ、実際ものすごく嫌われたわけですが(笑)。でも、それが『DOD1』で僕がやりたかったことなんですよ。"大人がやって困るゲーム"がテーマなんです。

藍井 そうだったんですね……。たしかに、あの新宿エンドは衝撃的でした。東京タワーが赤いのは、アンヘルが突き刺さって血が流れたからなんだ〜と、自分なりに解釈しちゃったりしていましたけど(笑)。では、『ニーア』はどのような経緯で制作されたんですか？

ヨコオ 『ニーア』の時は、世界中でテロなどの陰惨な事件が広がってきている時代で、僕が"まともな人であっても、戦争という状況下になれば、平気で人を殺せてしまうんだ"ということに気づいた時期でもあります。では、そういった人間の二面性をどう描くかと考えた時に、2つの視点で物語を展開させるのはどうだろう、と考えたんです。

藍井 なるほど。人間とマモノ、つまりはレプリカントとゲシュタルトの視点それぞれを盛り込んで、互いに相容れない価値観を持つ者同士の戦いを描いたってことですよね。

ヨコオ そういうことです。『ニーア』は、戦争というものを別視点で描いた作品なんですよ。AとBという国が戦争していたとして、A側とB側、それぞれの視点で描いたというか。

藍井 どちらにもそれぞれの主張があり、戦う理由があるからこそ、正しいとも間違っているともいえない。マモノたちのしゃべっている言葉がわかり始める2周目は、本当に辛かったですね。ただ救いだったのは、敵が人型じゃなかったことでしょうか。もし、マモノがもっと人間のような姿をしていたら、クリアできていなかったかもしれません。

ヨコオ まさにそこなんですよ。敵であるマモノが、黒くてなんだかよくわからないものになっている理由は。多くのゲームユーザーやゲームで遊ばない人も、そういうものだったら、別に殺しても構わないと思っている側面、ありませんか？　人間でなければ構わないじゃないかって部分。

藍井 まさに今、その通りのことを言ってしまいました。本当はいけないことかもしれませんが……。

ヨコオ いや、どうしても人間って、見た目で区別をしちゃう部分はあるじゃないですか。これは極論ですが、かわいい犬が困っていたら拾って飼うかもしれないけど、そもそも見た目が醜かったら、見捨てる人も多いんじゃないかと思うんです。世の中って、少なからずそういう側面がある。それは一般的な基準というより、個人的な趣味や感覚で形成されているというか、つまりは"自分の同胞じゃない"って感覚だからだと思うんです。

藍井 『ニーア』を遊んでいると、何が正義なのかがわからなくなりました。動物や虫がもし人の言葉を話せたら、きっと我々は殺せないだろうなという感覚をセリフの端々で味わわされて、最終的にはニーアたちこそが悪に見えてきたんです。こういう部分って、少なくともゲームではあまり描かれない部分だと思うんですけど、『ニーア』で痛いほど思



い知らされました。"正義とは何か?"と問い詰められるような感覚は、セーブデータが消えてしまうインパクトとともに、忘れられません。
ヨコオ 光栄です……でいいんですかね(笑)。ちなみに、セーブデータが消えるという演出は、ゲームという媒体において、遊ぶ人が自分で考えて選ぶ選択こそが重要だと思っていて、そこにちゃんと意味を持たせたかったからですね。それともう1つ、ゲームってバトルやシステムで心が動くことは多いと思うんですけど、オプション画面で心が動くことってないじゃないですか。だから、それができたらおもしろいんじゃないかと思ったんです。そういった部分から逆算した結果がセーブデータを消す演出であり、データが消えていく様子をオプション画面で見せるという演出だったんです。

ヨコオタロウが 明確な答えを明かさない理由

藍井 そんな流れの中で、『DOD3』が発売されたわけですが。ヨコオさんは、『DOD3』にはどんなコンセプトを込めて作ったんですか?
ヨコオ 『DOD3』についても、お話が僕のところまできた時には、すでにいろいろなことが決まってしまっていたんです。まぁ、これは『DOD1』でも同様でしたし、ゲーム業界ではよくあるお話ではあるんですけどね。『DOD1』では狂人が人を殺していくとどうなるのかを表現し、『ニーア』では正しくても人を殺せるということを表現してきたわけですが、いざ『DOD3』を作るとなった時、その考えは何も変わっていなかったんですよ。そのことに自分自身すごく失望して、それまでの作品を振り返ってみたんです。振り返ってみて、いろいろやってきたことがユーザーさんにも受け入れられていて、"それでもヨコオなら、何かやってくれるに違いない"という期待を感じました。じゃあ、ご期待に沿うために、今回も何かやらないとなぁと思ったのですが、ある時、"これって僕が嫌いな繰り返しのループそのものじゃないか"と気づいたんです。
藍井 えっ? どういう意味ですか?
ヨコオ 新宿エンドで"音ゲー"になることをやらかす。『ニーア』でセーブデータを消すということをやらかす。毎回、"何かをやらかす"というを繰り返してしまっていたわけです。このループは、自分としてはものすごくダメなことだなと感じまして。
藍井 なるほど。
ヨコオ だったらこの際、『DOD1』と同じことをやってみようと考えて、セルフパロディとして作られたのが、この『DOD3』なんです。世界観や謎について、あえて答えを出さない部分を物語やキャラクターに詰め込み、シナリオを書いていただいた名取佐和子さんにも、「これだけの限定された情報でお話を書いてください。それで話がわかりづらくなっててもいいです」って言って、あえてすべてを明かすことなくお話をまとめてもらったり。その"迷走感"でおしかりを受けるとしても、それは甘んじて受け入れようと。そうやって、自分の気分をズタズタにしたかったって思いはありましたね。結果的に、先ほどの作り手と受け手の話のように、ある種自分が考えていたものとユーザーさんが考えるものが異なるギャップのある作品になったのは、とても興味深いことだと思います。
藍井 セルフパロディというお話ですが、『DOD3』には今までにない驚きも多かったです。コミカルな要素や下ネタな要素とか、正直びっくりしましたから。でも、A分岐からD分岐へと進むにつれて、ゼロがミハイルを気づかう様子が描かれてくるあたりには、ものすごく感動したんですよ。
ヨコオ 『DOD3』を作るにあたって、ゼロとミハイルの関係はしっかり掘り下げて描こうと思っていました。逆に、それ以外はほとんど描いていないんですよ。僕がゲームで遊んでいて嫌なのは、説明イベントを長々と見せられることなんです。だから、必要なこと……つまりはゼロとミハイルの関係さえしっかり描ければ、それでいいんだと考えていたわけです。もちろん、それ以外の設定も内部的には作ってあるんですけどね。
藍井 その内部設定をぜひ、設定資料集で教えてもらいたいんですけど。
ヨコオ ダメです。さっきも言った通り、そこはユーザーさんが考えてくれればいい部分なので。
藍井 えーっ!? でも、すべての謎にちゃんと答えは用意されているんですよね?
ヨコオ もちろん。
藍井 じゃあ、ワンには"花"がないのに、どうして弟を作ることができたんですか?
ヨコオ ワンに"花"はありますよ。オリジナルはゼロですが、ワンやトウら妹たちは、その能力をコピーしているわけですから。植物が株分けをする感じですね。ただ、目から"花"が出るほど強力な力を持っているのはゼロだけだったというだけのことで、ワンたちもコピーを作ること自体はできるんです。ただ、コピーのコピーであるワン(弟)には、"花"の力は完全には受け継がれていないので、ウタの力なども弱くなっているという設定です。
藍井 だから、A分岐の後日譚であるコミック『ドラッグ オン ドラグーン 死ニ至ル赤』では、偽者って言われているんですね。
ヨコオ そうです。よく読まれていますね(笑)。
藍井 もちろん! そのゼロの"花"ですが、零章では目から"花"が出ていないじゃないですか。でも、妹たちと戦っている。じゃあ、妹たちはいつどこでどうやって生まれたんですか?
ヨコオ "花"は寄生主の体内で育って力を強めることで、体外に咲くことができるんです。小説でゼロは"花"の力を手にしますが、その後一度、体外に"花"が咲いて、そこで初めて"花"が世界を滅ぼすという事実に気づき、自ら命を絶とうとします。そこで花の防衛本能が働き、ウタウタイの妹たちというコピーが生まれるんですよ。ただ、コピーを生んだことで"花"の力が弱まったため、ゲーム冒頭では"花"はまた体内に引っ込んでいた、と。つまり、妹たちも"花"の力が強くなれば、どこかの部位に咲く可能性もあるってことです。
藍井 でも、妹たちは耐えられそうにありませんね。D分岐ではスリイやフォウが"花"の力におかされて、精神が崩壊してましたから。
ヨコオ たしかにスリイは、D分岐では"花"の力におかされていましたが、"花"があろうがなかろうが、もとから少しおかしな娘ではあるんですけど(笑)。
藍井 あと、妹たちには使徒がいるのに、ゼロとワンにはいないのも気になります。
ヨコオ もちろん、それもちゃんと考えてありますけど。これはコミック『どらっぐ おん どらぐーん ウタヒメファイブ』で語られる部分なので、そちらで確認してください。ここで答えるとコミックの脚本を担当されている映島さんに殺されますからね。
藍井 なるほど。そういえば、トウは最初明るいキャラとして紹介されていて、小説でも陽気なキャラだったのに、どの分岐でも精神が壊れていてかわいそうでした……。
ヨコオ トウがなぜ、心を病んでしまったのかはDLCで描かれています。ただ、思っていた以上に本編にかかわる話になったので、これは最初から本編に入れて、しっかり描くべきだったな、と反省しています。
藍井 トウはかわいそうですよ。セントに忘れられていたり、ついにはセントに殺されたりするんですから! C分岐でトウが自爆する時に、セントの「ここにいます」みたいなセリフがありましたが、あれって本当にトウのことを忘れていたのですか?
ヨコオ 忘れています。ただ、そこは世界の分岐現象の話に大きくかかわっていて、セントがトウを覚えていないのは、分岐現象が起こった時に、セントとトウが出会っていない世界に分岐してしまったからなんです。ただ、元の世界に戻ろうとするセントの想いみたいなものは残っていて、その自分自身の残留思念のようなものが、彼に何か大事なことを忘れていると思わせている部分なんですよ。



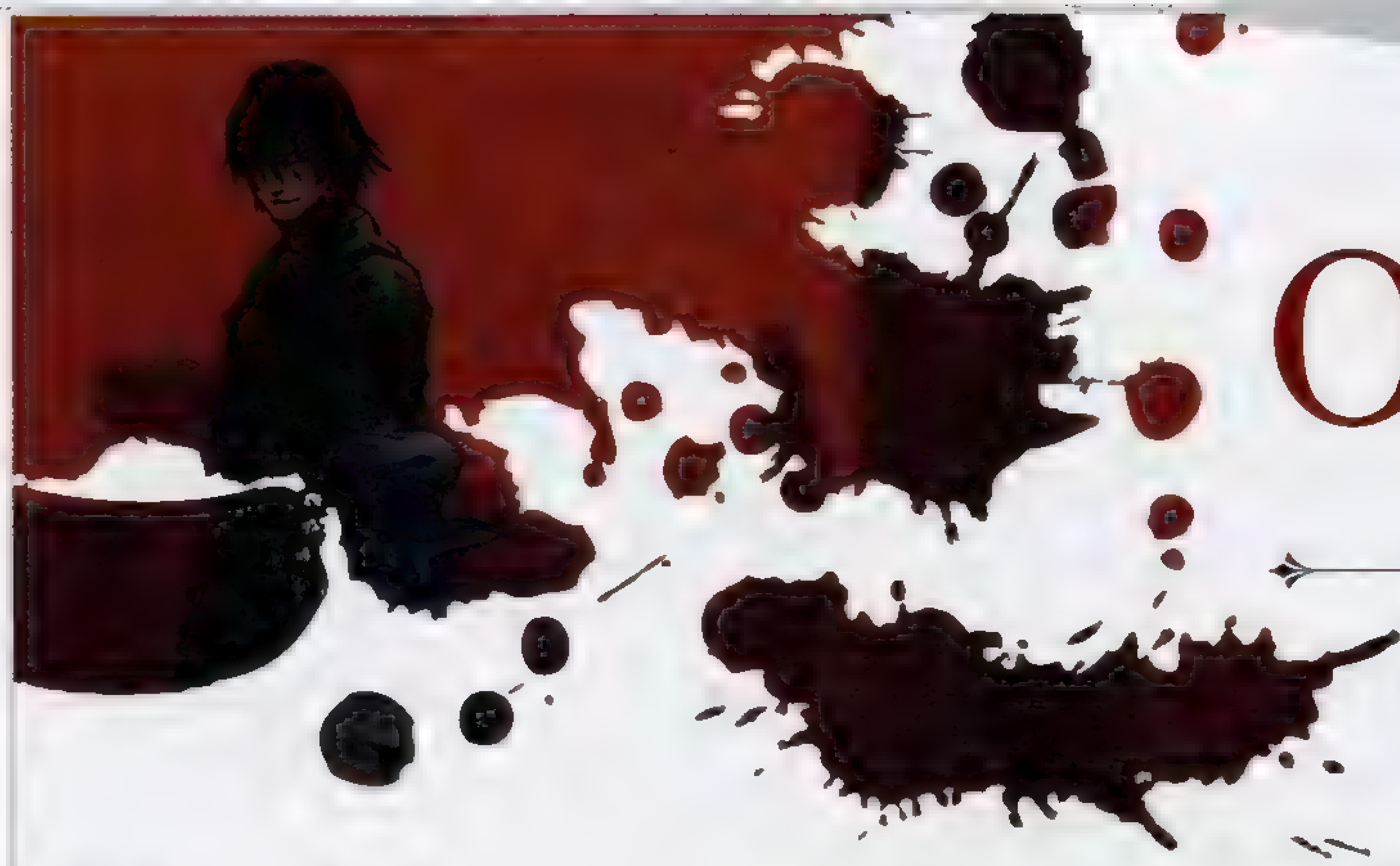
▲C分岐に至り、悲しくも美しい最期を迎えるトウとセントのシーンは、藍井さんもお気に入りとのこと。

藍井 それは興味深いですね……。では、これは核心的な質問なのですが、あの『DOD3』の物語のどのエンディングから、『DOD1』の世界につながるんですか?
ヨコオ 実は、『DOD3』のどの分岐をたどっても、ゲームで描かれた『DOD1』の世界にはつながらないんです。とはいえ、無数に分かれる多元世界のどこかに、『DOD3』と『DOD1』のゲームがつながる分岐はあると思うのですが。
藍井 そうなんですか? 初めて知りました!!
ヨコオ それはそうですよね。明言してはいませんでしたから。少なくとも、『DOD3』のA分岐～D分岐から、そのまま『DOD1』につながることはありません。別の可能性に連結していたはずです。『DOD3』の提案の初期段階に、『DOD1』のリメイクがしたい……っていうボツになった案があったのですが、それがちょうどこの"平行世界"の話になっていたと思います。ちなみに、僕はその世界を『ドラッグ オン ドラグーン1.3』と呼んでいます。
藍井 『DOD1.3』……ですか!? それってどんな世界なんでしょう?
ヨコオ 藍井さん、興味がありますか?
藍井 当たり前じゃないですか!! めちゃくちゃ興味ありますよ!!
ヨコオ では、対談はここまでにして、次のページから『DOD1.3』の世界をご覧いただきましょう。それじゃあ、レッツゴー!
藍井 えぇ———っ!?

Drag-on Dragoon 1.3

ドラッグ オン ドラグーン1.3

[illegible]



DOD 1.3 OUTLINE
概要

小説を読むにあたって、事前に知っておいてほしい情報を紹介。ゲームの「DOD1」を振り返りつつ、「DOD」シリーズにおける「DOD1.3」の物語の時間軸などを解説する。

World　DOD1.3の世界

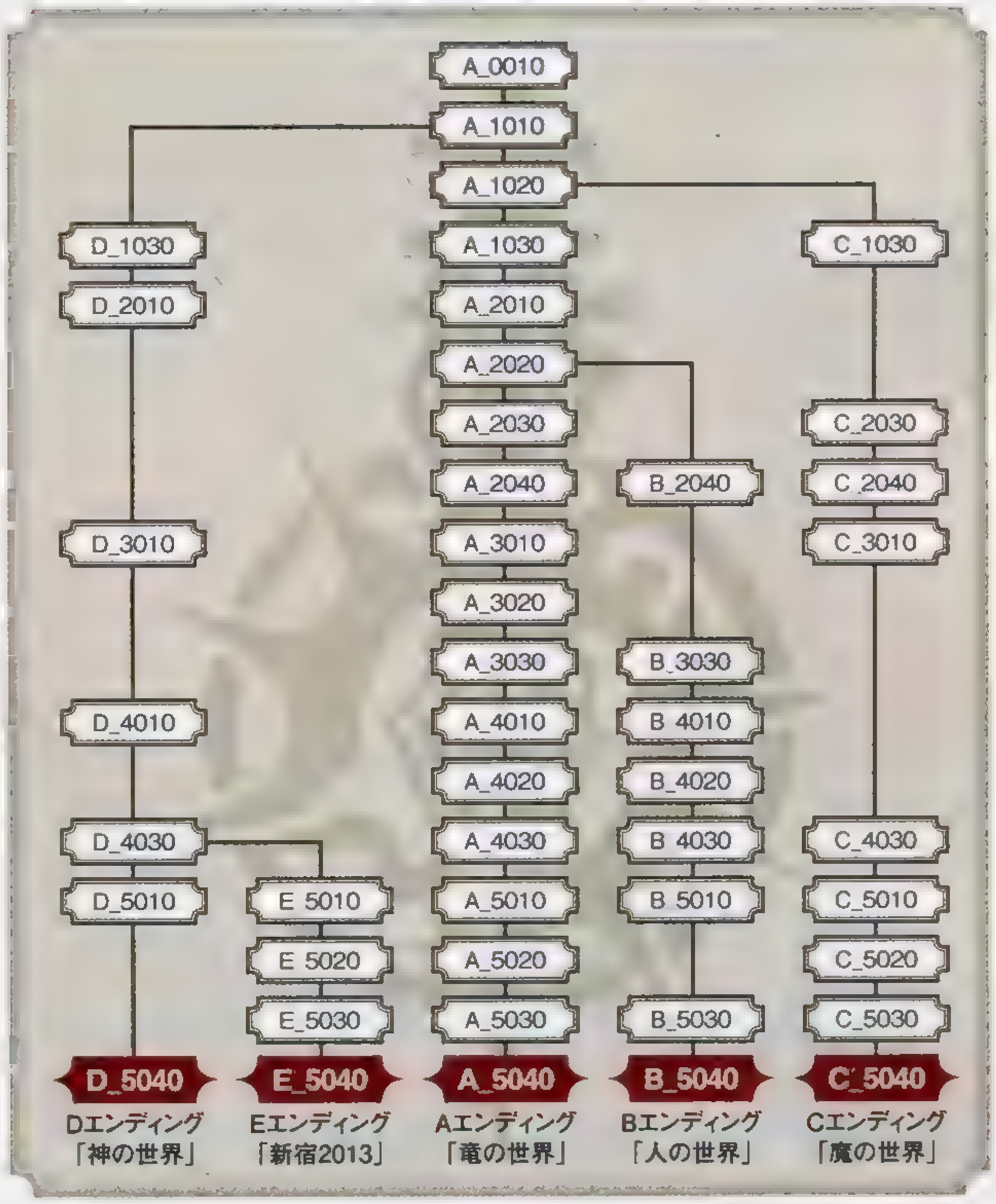
『DOD3』のA分岐から続く世界で描かれるカイムやレッドドラゴンの新たな戦い

特異点が引き起こす分岐現象により、枝分かれした多元世界の物語が描かれていることが判明した『DOD』シリーズ。クリエイティブ・ディレクターのヨコオタロウ氏の言葉から、『DOD3』の物語では、直接『DOD1』の世界につながる結末は描かれていないことも明かされている。では、ウタウタイたちの戦いが繰り広げられたあの世界では、カイムやレッドドラゴンたちにどのような未来が訪れるのか？　そんな疑問に1つの答えを示すのが、小説という形で描かれるこの『DOD1.3』である。

物語の舞台は、『DOD3』のA分岐から続く世界。ゼロたちの戦いが終結してから、約100年の時間が経過している。この世界では、凶暴な軍団を率いて勢力を拡大しつつある帝国軍とそれに対抗する連合軍の間で、激しい戦いが繰り広げられていた。帝国軍は天使の教会という宗教組織によって強く結束しており、その版図を広げつつあった。数にこそ勝る連合軍だが、赤い目をした帝国軍の兵の力は圧倒的で、戦いは少しずつ帝国軍が優勢になりつつあった。そんな中、赤目の人間たちとブラックドラゴンによる襲撃で祖国を滅亡させられた青年カイムは、復讐のために連合軍に参加し、傭兵として戦果をあげていく。『DOD1.3』の物語は、そんなカイムの力を認めた神官のヴェルドレが、彼にある策を授けるところからスタートする。

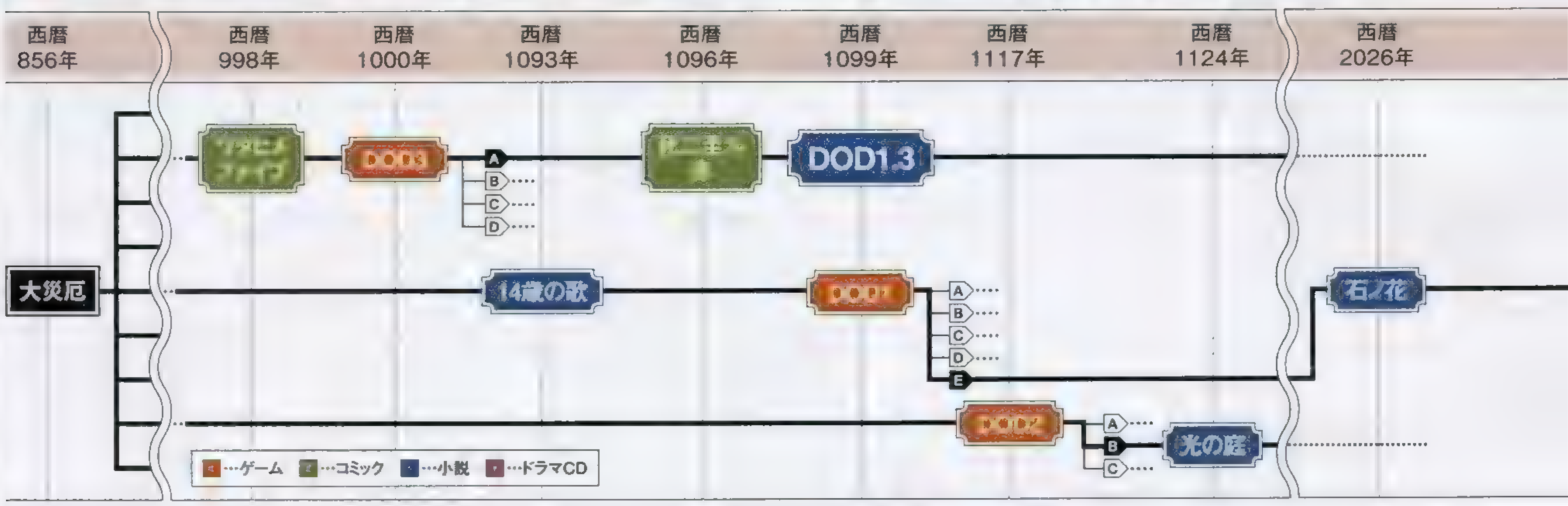
なお、この『DOD1.3』は、『DOD3』を開発するにあたって、ヨコオ氏が提出したもののボツになった「DOD1」のリメイク案の1つとのこと。一度は封印されたこの企画だが、その時に考えられていたフローチャートや人物設定は、この小説企画でついに日の目を見ることとなった。

●「DOD1.3」フローチャート



「DOD」世界のつながり

「DOD」シリーズで描かれる主なエピソードのつながりを図で紹介。「DOD1.3」は「DOD3」のA分岐の続きで、コミック「死ニ至ル赤」の後の物語であることがわかる。



Character →登場人物

**さまざまな登場人物たちの想いが絡み合う
謎めいた物語が展開**

小説『DOD1.3』のストーリーは、『DOD1』と同様にカイムを主人公として描かれていく。彼のパートナーであるレッドドラゴンはもちろん、フリアエやイウヴァルトなど、ファンにはなつかしい面々が役どころを変えて登場するので注目だ。ここでは、彼らを含む『DOD1.3』の主な登場人物の紹介と、『DOD1』での人物像をまとめていく。なお、小説を読む前に、人物関係などの事前情報を知りたくないという人は注意してほしい。


カイム

DOD1.3 帝国軍とブラックドラゴンへの復讐に燃える
物語の主人公。小国カールレオンの王子であったが、凶暴化した赤い目の人間たちや、ブラックドラゴンによる襲撃で祖国が壊滅。復讐のために連合軍に所属して帝国軍と戦う。

DOD1 レッドドラゴンと"契約"して帝国軍と戦う
物語の主人公。祖国カールレオンを滅ぼした帝国軍と、ブラックドラゴンへの復讐のために戦う青年。瀕死の重傷を負った際にレッドドラゴンと出会い、"契約"を交わした。


レッドドラゴン

DOD1.3 世の中とのかかわりを絶って生きる
世界最強の種族といわれる竜種の生き残り。豊富な知識と絶大な力を持つゆえに、人間を見下している。ある雪山で、世界と関係を絶つかのように静かな生活を送っている。

DOD1 カイムと"契約"を交わして行動をともにする
帝国軍に瀕死の重傷を負わされ、捕らわれていた時にカイムと出会う。生きるためにカイムと"契約"を交わした後は、彼と行動をともにして、少しずつその絆を深めていく。


フリアエ

DOD1.3 祖国を滅ぼされ、心に消えない傷を負う
カールレオンの元王女。赤い目の人間たちとブラックドラゴンに祖国を滅ぼされたが、兄のカイムとともに生き残った。血がつながっているカイムに禁断の想いを寄せている。

DOD1 封印の女神として生きる
世界の調和を保つ封印の女神。世界の崩壊を目論む帝国軍によって命を狙われ、兄であるカイムや元婚約者であるイウヴァルトとともに逃亡生活を送るも、最終的には命を落とす。


イウヴァルト

DOD1.3 つねにフリアエのそばに寄り添う
カールレオンの滅亡により、心に傷を負ったフリアエが唯一心を許す存在。つねにフリアエと行動をともにし、基本的に彼女の言葉にしか耳を貸さない頑固な性格の持ち主。

DOD1 ブラックドラゴンと契約してカイムと敵対
フリアエの元婚約者であり、カイムの親友。カイムをライバル視している。彼に勝る力を欲していることをマナに見透かされ、心の弱さをつかれてブラックドラゴンと"契約"した。


レオナール

DOD1.3 とある小さな村を守るために戦う
緑色の竜と行動をともにし、とある辺境の村を守る男性。村の人々の心を癒すことを名目に、幼い少年たちを集めた聖歌隊を指揮する。連合軍とはなんらかの因縁があるようだ。

DOD1 フェアリーと"契約"してカイムと共闘
幼い少年にゆがんだ欲望を抱く性癖を持った男性。視力を代償にフェアリーと"契約"を交わしている。森で隠遁生活を送っていたところをカイムと出会い、彼と共闘するように。


アリオーシュ

DOD1.3 連合軍によって大切なものを奪われる
黄色い竜と行動をともにするエルフ。連合軍に大切なものを奪われた過去を持ち、それをきっかけに精神を病んでしまった。レオナールとは顔見知りの模様。

DOD1 帝国軍に夫と子どもを殺された過去を持つ
夫と子どもを帝国軍に殺され、精神が崩壊したエルフ。子どもを見ると、食して体内に収めることで守ろうとする。子宮を代償にサラマンダーとウンディーネと"契約"した。


セエレ

DOD1.3 マナとともに逃亡生活を送る
天使の教会の初代宗主の子孫で、マナの双子の兄。ある理由からマナと逃亡生活を送っている。母から託された妹を守ろうとする一方で、彼女に複雑な感情を抱いている。

DOD1 マナを救えなかったことに罪悪感を抱く
マナの双子の兄。つねに母親から虐待され続けていたマナを救えなかったことに罪悪感を抱いている。自らが成長する時間を代償に、ゴーレムと"契約"した。


マナ

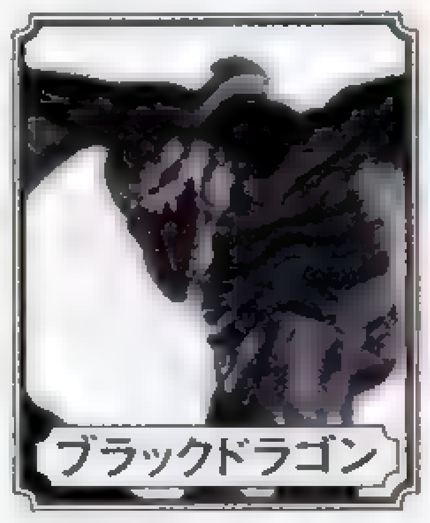
DOD1.3 逃亡生活を送る人々の心のよりどころに
セエレと逃亡生活を送っている双子の妹。兄とともに、周囲の大人には聖なる双生児と呼ばれており、その笑顔は逃亡生活に疲れた人々の心を癒している。

DOD1 天使の教会の宗主として世界の崩壊を望む
天使の教会の宗主。帝国軍を指揮し、世界を崩壊させるために封印の破壊を目論む。母親から虐待された過去を持ち、そのトラウマから人ならざる者に心を操られてしまった。


ヴェルドレ

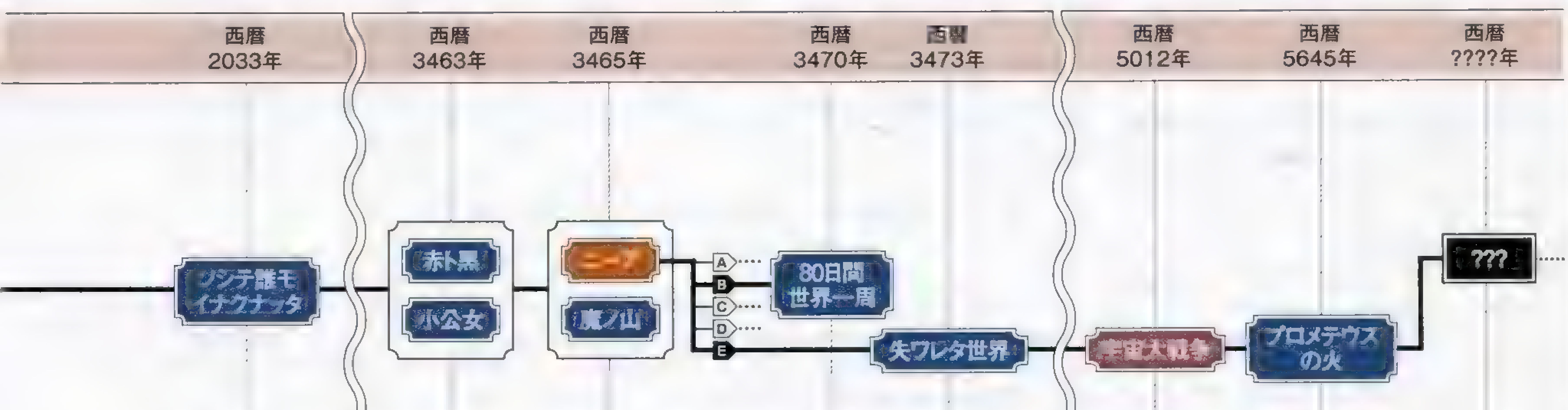
DOD1.3 過ぎたる野心に身を任せる
連合軍で神官職を務める男。階級は低いものの野心が強く、いつか神官長の座を射止めることを狙っている。カイムを利用して、ある計画を進めることを企んでいるが……。

DOD1 神官長として女神と行動をともにする
フリアエに従う神官長。きれいごとを口にするが、心の中では自己保身ばかり考えている。毛を代償にエンシェント・ドラゴンと"契約"したが、契約相手はすでに石化している。


ブラックドラゴン

DOD1.3 自らの目的達成のために竜種を率いる
強大な力を誇る黒き竜。複数の竜たちを従えており、ある目的をはたすために行動している。『死ニ至ル赤』でカイムの祖国であるカールレオンを襲い、国王夫妻を殺害した。

DOD1 カイムの祖国であるカールレオンを滅ぼす
竜種の中でも突出して凶暴な性格をしている黒き竜。カールレオンを滅ぼした元凶であり、カイムには仇として憎まれている。イウヴァルトと契約し、彼に力を与えた。



小説「14歳の歌」「光の庭」「プロメテウスの火」は「ドラッグ オン ドラグーン 10周年記念BOX」の冊子ワールドインサイドに掲載。それ以外の小説は「ニーア ザ・コンプリートガイド＋設定資料集（KADOKAWA／アスキー・メディアワークス）」に掲載。

A_0010「真紅の竜」

著：映島巡　原案：ヨコオタロウ

妹の声が聞こえた。

カイム兄様、と呼ぶその声はひどく幼かった。だから、すぐに空耳だと気づいた。フリアエが舌っ足らずなしゃべり方をしていたのは、もう十年以上も昔の話だ。

だいたい、ここにフリアエがいるはずがなかった。夏場であっても人が分け入ることのない険しい山である。真冬ともなれば、人は言うに及ばず、命あるもの悉(ことごと)くを拒む。鳥や獣は無論のこと、草木の一本に至るまでも。唯一の例外が、山の頂を棲(す)み処(か)とするドラゴンだという。

その雪山に人の身で挑むなど無謀の極みだったと、今更のように思った。ここにいるはずのない妹の、それも幼い頃の声を聞いた今では。

度を越した寒さが体温のみならず思考能力まで奪い取っていくことは知っていた。ここへ至るまでに、幾人もの兵士達が正気を失った。ある者は奇声を上げて喚(わめ)き散らし、またある者はけたたましく笑っては号泣し、という案配だった。そして、決まって彼らはその直後に倒れて動かなくなった。

極寒の地では、狂気は死の前兆であるらしい。それがわかっていたからこそ、聞こえるはずのない妹の声にぞっとした。死が恐ろしかったのではなく、何ひとつ成し遂げられぬまますべてが終わる、そのことが。

幻聴の次は何だろう?　幻視か?

「どうかお待ちを……。カイム…様……」

今度は空耳ではなかった。すぐ後ろを歩いていたはずの兵士の声が違い。歯の根が合わないのだろう、それは不自然に途切れ、裏返っていた。さっきの声はこれか、と気づく。震え声が折からの強風に流されて、幼女のような舌っ足らずなしゃべり方に聞こえたに違いなかった。

まだ大丈夫だ。自分は正気を保っている。

「足を止めるな!」

カイムは前を向いたままで怒鳴(どな)った。立ち止まってしまえば、二度と動けなくなる。そうやって一人減り、二人減りして、二十数名いた兵士達も今では五人しか残っていない。

もしかしたら、生き残っているのは自分と後ろを歩いている兵士の二人だけかもしれない。しばらく他の三人の声を聞いていなかった。

かといって、安否を確かめることも叶わない。振り返ることも、まして引き返すことも。ほんの少し身体の向きを変えただけで、たちまち方角を見失ってしまうだろうから。

いや、方角などすでに見失っていた。先刻から「前」と思われるほうへと足を動かしているに過ぎなかった。本当に前進しているのか、それとも同じ場所で堂々巡りを続けているだけなのか、今となっては全く判断がつかなくなっている。

視界がただただ白い。周囲がどうなっているのかはもちろん、伸ばした腕の先さえも白い色に紛れて見えなかった。滑落(かつらく)せずに険しい山道を登っていられるのが奇跡に思えるほどである。

生まれ育った国で見た雪とはまるで違う。内陸に位置するカールレオンは気候温暖とは言い難く、冬ともなれば雪が降った。人馬の行き来が困難になるほどの大雪に見舞われた年もある。それでも、雪は雪に過ぎず、どれほど強く冷たくとも風は風だった。

雪が人の皮膚を焼く炎となることも、風が手足を突き刺し引き裂く刃となることも、この山で初めて知った。

いつまで正気でいられるだろう?　どこまで歩いていられるだろう?

ドラゴンが棲(す)むという洞穴に、果たしてたどり着くことができるだろうか?　仮にたどり着いたとしても、思考能力を保っていられるだろうか?

高い知能を有するというドラゴン相手に、対話と交渉を試みなければならないのだ。ただそこへ至れば良いというわけではない。

人の身でこの雪山へ足を踏み入れる以上に、人の身でドラゴン相手に取引を持ちかけるほうがよほど愚行だと思ったものだが、こうして屈強な兵士達がばたばたと倒れていくところを目の当たりにした今では、どちらがより愚かと判じたものか。

「たとえ無謀の極みであろうとも、成し遂げねば我らに明日はない。それほどまでに帝国は勢いを増している」

芝居がかった物言いの下級神官の顔が脳裏をよぎった。事の発端であり、ひょっとしたら元凶かもしれない、あの男の顔が。

✣

帝国。彼ら自身がそう名乗ったわけではなく、あくまで連合軍側が付けた便宜上の呼び名に過ぎない。

連合軍は、「天使の教会」率いる軍隊のことを帝国軍と呼んだ。敵は、冷酷無比な独裁者が築き上げた悪の帝国である、と。

実のところ、独裁制が敷かれているかどうかは定かではなかった。帝国軍や「天使の教会」の内情は全くわかっていないのである。率いている者の為人(ひととなり)はもちろんのこと、男女の別さえも。複数の指導者による合議制の可能性も否定できない。

ただ、正義は我らにありと喧伝(けんでん)するには、「独裁者」だの「悪の帝国」だのという言葉は都合が良かった。

しかし、正義が那辺(なへん)にあろうとも、帝国軍の勢力は日毎に増大していた。連合軍はその版図を狭められるばかり、くだんの下級神官の言う「我らに明日はない」は決して大袈裟(おおげさ)でも、悲観的に過ぎるわけでもなかった。

このところ、連合軍は敗走に次ぐ敗走を重ねている。どの戦線でも士気は低下の一途をたどっていた。帝国兵は化け物だ、という噂が駆け巡ったからである。

血のような赤い目と、倒しても倒しても起き上がるその姿。腕を斬り飛ばされても、明らかに致命傷とわかる深手を負っていても、決して剣を手放さずに、どこまでも向かってくる。

その幽鬼のような姿に、相対した兵達が怯えたのも無理はなかった。敵前逃亡を図る者も相次いだ。

「我々には力が必要なのだ。弱腰になった兵士達を鼓舞し、戦況を一変させる力が!　起死回生の一手が!」

「なぜ、それを俺に言う?」

ヴェルドレと名乗った下級神官の大仰(おおぎょう)な物言いに、カイムはいい加減うんざりし始めていた。

「赤い目の帝国兵達を前にして、一歩も退かぬ傭兵隊長がいると聞いた。古の軍神さながらの戦いぶり、その勇猛果敢さは味方の士気を大いに高めた、と」

「買いかぶりだ。それに、俺は隊長なんかじゃない」

出自を知っている者達が「カイム様カイム様」とやたらと持ち上げてくれるのは確かだが、彼らを率いているつもりはない。祖国が消えた今、王族という身分も過去のものである。

ただ、良くも悪くもカイムは「カールレオンの生き残り」だった。黒い竜が国王夫妻を惨殺し、赤い目の化け物達が王宮から涌いて出て、その場にいた者達を無差別に襲った、五年前の事件の。

国ひとつが消えるほどの災厄から生き延びたとなれば、その強運にあやかりたくもなるだろう。兵士達が挙(こぞ)ってカイムの下につきたがる気持ちはわからなくもない。それでなくとも、戦場ではちょっとした運や巡り合わせで生死が分かれる。

率いる気はなかったが、味方の兵士達をわざわざ追い払うこともしなかったから、いつしか戦場ではカイムの周囲に兵士達が集まるようになった。傍目(はため)にはそれが隊長を務めているかのように映ったのだろう。

しかも、兵士達はカイムと共にあれば生き延びられると信じていた。「味方の士気を大いに高めた」と見えたのも無理はない。

帝国兵達を前に一歩も退かなかった、というのも正しいと言えば正しい。カイムが傭兵という身の処し方を選んだ目的は、赤い目の化け物を殺すためだった。祖国を崩壊させた化け物を殲滅(せんめつ)する。一体たりとも逃しはしないと決めた。何があっても退く気はなかった。目の前に帝国兵がいる限り。たとえ、全軍に撤退命令が出たとしても。

だからこそ、兵士達を率いるわけにはいかないと考えていたし、正規軍に身を置く気もなかった。自分の行為が「戦闘」ではなく、単なる「殺戮(さつりく)」だという自覚はあった。ただ人を殺したくて戦場に立っているのだから。そんな殺人狂が兵士達の命を預かるなど、冗談にしてもたちが悪すぎる。

「そなたが隊長であってもなくても良い。この任を引き受けてくれるのならば」

その先を聞かずとも、答えは最初から決まっていた。否、である。帝国兵を殺す以外に費やす時間も労力も持ち合わせていない。だが。

「我らの目的は竜種と同盟を結ぶことにある」

何を言われたのか、すぐにはわからなかった。何か途轍もなく馬鹿げた言葉を聞いたと思った。

「帝国兵が人とは思えぬ化け物ならば、こちらも人ならぬ力で対抗するまでのこと」

「悪いが他を当たってくれ」

絵空事に付き合うほど暇ではない。竜種と同盟?　馬鹿馬鹿しい。

「人を寄せ付けぬ険しい山の頂を棲(す)み処(か)とする竜がいるという。それを己の目で確かめてみたくはないか?」

前に回り込むようにして、ヴェルドレが引き留めにかかってくる。一見、小心者のようでいて、実は油断のならない男かもしれない、と初めて思った。

「それが如何なる竜なのかは知らぬ。蒼穹の翼を持つ竜か、白銀の鱗をまとった竜なのか。だが」

ヴェルドレの双眸(そうぼう)に狡猾な色を見た。

「そこに棲(す)まうのが黒い竜であったなら、そなたの好きにするが良い」

黒い竜。五年前、王宮の中庭に舞い降りて、両親を惨殺していった黒い災厄。赤い目の連中を憎むのと同じ強さで、黒い竜を憎悪した。赤い目の帝国兵達と同じように、黒い竜を斬り刻んでやりたかった。

「選りすぐりの騎士達を部下として付けてやろう。彼らと共に黒い竜を討ち果たすが良い。そなたの両親の仇を」

「もしも、それが別の竜だったら?」

「そのときは、交渉役としてその竜に同盟を持ちかけて欲しい。そなたの仇はただ黒い竜のみであろう?」

そして、ヴェルドレは山の名を告げた。聞き覚えがあった。カールレオンに隣接しているわけではないが、離れているわけでもない。翼を持つ者であれば、易々と行き来できる距離だろう。だとすれば、そこに棲(す)むのは本当にあの竜かもしれない。

「黒い竜を殺せば、他の竜も敵に回るかもしれない。連中に仲間意識とやらがあるかどうかは知らないが、そうなれば同盟どころじゃなくなる。それでもいいのか?」

「致し方あるまい。あの雪山に挑むのは、半ば命を捨てにいくようなもの。それほど危険な任務に見合うだけの報奨が他にあろうか」

「わかった」

黒い竜なら殺す。別の竜なら同盟の話を伝える。単純明快な取引だった。

男は憎み、力を求む。
それは運命の紅い楔。

「おお！　引き受けてくれるか！　ありがたい！　我らと竜種との同盟が成った暁には、そなたに騎士としての栄誉と称号を……」

またも大仰な物言いでヴェルドレがしゃべり始めたが、カイムはただ聞き流して踵を返した。

✣

風の音以外、全く聞こえなくなっていた。背後を歩いていた兵士の答えも、ついに途絶えた。何度怒鳴ってみても返事はなかった。

選りすぐりの騎士達とヴェルドレは言ったが、誰一人として生き残れなかった。彼らは早々に脱落し、むしろ志願して付いてきた兵士達のほうが最後まで残った。何の肩書きも持たない、同じ傭兵隊の兵士達だ。騎士の称号など、この雪山では何の役にも立ちはしなかった。

五合目を過ぎてから、遅れる者が目立ち始め、さらに天候も悪化した。

遅れた者、倒れた者はその場に捨て置けとカイムは命じた。誰かを助けようとすれば、手を差し伸べた者も共倒れとなる。自分以外の者の手を取れるほど、ここは生易しい場所ではない。

そうやって少なからぬ犠牲を出して進んできた結果がこれだった。一人の味方もなしに、あの黒い竜を倒せるものだろうか？

それよりも、果たして竜の棲み処まで生きてたどり着くことができるのだろうか？

頭が割れるように痛み、それ以上、考えていられなくなった。耳鳴りがする。あれほどうるさかった風の音が聞こえない。

真っ白だった視界にちらちらと星が瞬いている。夜でもないのに、と奇妙に思った。意識がどこかへ引っ張られていく。

まずい。何がどうなっているのかわからないが、これは危険な兆候だ。

闇雲に手足を動かす。感覚がまるでない。指先の感覚はとうに消え失せていたが、それが四肢のすべてに広がっている。

力が入らないわけではない。まだ動かせる。動けるうちに何とかしなければ。

焦燥感に突き動かされて、力任せに足を踏みしめたときだった。

轟音を聞いた。衝撃がきた。頼りなかった感覚が叩き壊された。すべてが恐怖心に置き換わった。雪崩に巻き込まれたのだと、一瞬で悟った。

死、という言葉が浮かんだ。

死にたくない。

ただただ藻掻いた。何としてでも死の手から逃れなければと思った。

死にたくない……。

唐突に、身体が軽くなった。投げ出され、叩きつけられた。息ができなくて、必死で目の前の雪をかき分けた。

溺れているみたいだ、と頭の片隅で思う。息苦しさで気が遠くなる。耳鳴りがする。それでも雪をかき分け、這い続けた。

気がつくと、身体の下に土があった。雪ではない。土の匂いがした。起き上がろうとしたが、身体が言うことをきかない。疲れきっていたし、気も緩んだのだろう。多少なりとも安全と思われる場所までたどり着いたのだから。

地面に縫い止められたかのような身体を引きはがす。上体を起こすと、目の前に岩の壁があった。薄暗かったが、ここが洞窟だとわかる程度の明るさはある。今が夜でないことを心の底から感謝した。

明るいほうを振り返ると、入り口があった。が、崩れ落ちてきた雪で埋もれかけている。ぐずぐずしていたら、完全に塞がってしまうかもしれない。

しかし、カイムは洞窟内部へと足を向けた。薄暗い奥に、何かの気配を感じたのである。

「……人間か？」

やはり。言葉こそカイムにも理解できるものだったが、その声には人ではないとわかる響きがあった。

壁に手をついてふらつく身体を支え、立ち上がった。壁に触れているはずの手のひらには、全く感触というものがなかった。踏みしめる足も借り物のようでひどく頼りない。それでも、どうにか歩くことはできた。

「立ち去れ」

その言葉に逆らって、さらに進む。声の主に察しはついていた。人間に姿を見せることを好まず、それでいて流暢に人の言葉を話す高い知能を有し、神の遣いとも称される至高の生き物。

「ドラゴン……」

薄暗がりに浮かぶ輪郭は巨大だった。じっと目を凝らす。薄闇に慣れた目に、はっきりとわかる鮮やかな真紅。

失望と安堵感とが同時に広がった。探し求めていた相手ではなかったという失望と、足許すら覚束ない状態で両親の仇と相見えずに済んだという安堵感とが。

もっとも、体色を確かめるまでもなく、目の前にいるのは五年前の黒い竜ではないとわかっていた。あの竜ならば、洞窟に足を踏み入れた瞬間に気づいたはずだ。どこまでも暴力的で禍々しい、あの気配に。

何より、これほど間近にいる人間を襲ってこないはずがなかった。五年前、まるで肉食の獣が獲物をいたぶるようにして、黒い竜は父と母を殺したのだ。

家族を守ろうと立ち向かった父の両腕を竜は一瞬で切り落とした。その上で頭を食いちぎった。悲鳴を上げる母を掴んで飛び立ち、振り回した挙げ句に握りつぶした。

為す術もなく立ち尽くすカイムの目の前に、母の腕が、足が、形を失った臓腑が、そして頭が落ちてきた。生温かい血の雨と共に。

「何をしておる？　早々に去れ」

先刻よりもどこか鬱陶しげな響きがあった。だが、襲ってくる気配はない。

人の在り方が様々であるように、竜種もまた個体によって様々であるらしい。目の前の赤い竜は明らかに黒い竜とは違う。威圧感はあるが、殺気は感じられない。人間など歯牙にもかけない、ということか。

「話がある」

一歩、二歩と近づいた。忌むべき竜種を前にして、冷静でいられるか甚だ心許なかったが、自分でも意外なほどに胸の内は凪いでいた。

体色に関わりなく、竜種そのものを憎んでいたはずだった。本音を言ってしまえば、話し合いなどできるものかと考えていた。ヴェルドレとの約束など、反故にしてやれと思った。

たとえあの黒い竜でなかったとしても、竜は竜。殺すことに些かの躊躇もなかった。

だが、気が変わった。

「聞いてくれ」

「知らぬ。去れ」

これで話は終わりだと言わんばかりに、真紅の竜は目を瞑った。

「力を貸して欲しい」

敢えて「同盟」という言葉は使わなかった。この雪山で、自分以外の者はすべて死んだ。「選りすぐりの騎士」はもちろん、長く戦場を生き抜いてきた屈強な兵士達までもが。目の前の竜はその雪山を棲み処としている。人間を遙かに凌ぐ力とは如何なるものか、これほど明快な回答はないだろう。

当然、人間が同盟など持ちかけても一蹴されることはわかりきっていた。だからこそ、味方につけたい。共に戦いたい。この強大な力で帝国兵の群れを蹂躙する光景を思い浮かべただけで、震えるほどの歓喜を覚えた。

今やヴェルドレの依頼などどうでも良かった。圧倒的な力に魅せられていた。この力が欲しい。たとえそれが両親を惨殺した竜種のものであっても。

「共に戦ってくれ。帝国軍を破るために」

竜は相変わらず目を閉じている。聞いているのか、聞いていないのか、定かではなかったが、カイムは語り続けた。世界を二分する戦のこと、短期間に勢力を拡大した帝国軍のこと、連合軍がじりじりと追いつめられていること……。

語り終わってなお、沈黙が続いた。竜はその両眼を閉じたままである。眠ってしまったのだろうか？　カイムが焦れて口を開きかけたときだった。

「人間風情に力を貸すなど」

ぼそりと竜が吐き捨てた。わずかに瞼が持ち上がる。しかし、その半眼はカイムの姿などまるで映していないようだった。

「戦い？　わざわざ殺し合わずとも、人間などすぐに死ぬるもの」

無駄なことをと続けるその声には、明らかに嘲りの響きがあった。

「我らは群れる習慣を持たぬ。共に戦うなど論外」

両の瞼が再び落ちる。何もかもを締め出そうとするかのような仕種が、ひどく癇に障った。

「戦いが無駄だ？　竜種は群れない？　それがどうした！」

一切の生き物を拒むというこの山をひたすら登り続けた。竜に相見えるという目的だけでは、あまりに険しい道だった。それに見合う対価を求めて何が悪い？

「ならば、殺す！」

元よりそのつもりだった。ただ力に魅せられ、気が変わっただけだ。それが手に入らないなら、当初の目的を果たすまでのこと。

剣に手をかけたそのときだった。衝撃音と共に洞窟が揺れたと思った。

視界がひっくり返った。何が起きたのか、わからないままにカイムは呻いた。背中から壁に叩きつけられたのだと気づくまでに時間を要した。

唐突に白い風が押し寄せた。なぜ、再び吹雪の中に放り出されているのだろう？

咆哮を聞いた。真紅の竜のものではない。吹雪のせいで色までは定かでなかったが、別の竜である。

洞窟の外に放り出されたわけではなく、洞窟そのものが破壊されたのだと悟った。あの得体の知れない竜が入り口を叩き壊して乱入してきたのだ。

謎の竜が翼を大きく広げた。よくよく目を凝らして見れば、灰色とも茶色ともつかない、どこか薄汚れた色の竜だった。その竜が真紅の竜に襲いかかった。鉤爪が一閃した次の瞬間、赤い雪が舞い散った。

返り血を浴びた竜がさらに甲高く吠えた。なのに、真紅の竜は身動ぎひとつしない。ただ、「狂い竜か……？」と、低くつぶやいたきりである。

カイムは思わず怒鳴った。

「何をしている！」

なぜ、戦おうとしない？　己の身が危険に晒されているというのに、反撃ひとつしないとは。

「死にたいのか！」

音をたてて剣が転がった。無意識のうちに抜いていたのだろう。が、青黒く腫れ上がって動かない指はそれを握ることができなかった……。

「真紅の竜」

「狂い竜」との呼び名に似つかわしく、狂気を孕んだ双眸がカイムに向けられる。爛々としたその眼光が、黒い竜のそれに重なって見えた。

これだ。この眼。あの日と同じ、凶悪な光を宿した眼。

取り落とした剣を拾う。まだ左手の指は辛うじて動く。感覚のない右手ごと柄を握る。頼りない足で地を蹴り、剣を振り上げた。

五年前のあの日から、黒い竜を倒すことばかり考えてきた。次こそは仕留めてやると思ってきた。

竜を見たという噂を聞けば、どれほど遠くとも出向いて捜した。竜種が嫌うと言われるものは何か、竜種の弱点はどこか、ひたすら調べた。俗説やおとぎ話の類までもかき集めて、竜を倒す方法を考え続けた。

やがて戦火が広がり、竜を追うどころではなくなったが、それでも忘れなかった。帝国兵を斬り殺して憂さを晴らしても、竜種への憎しみは消えなかった。

振り下ろされる鉤爪を掻い潜り、懐に飛び込んだ。背中は硬い鱗が隙間なく覆っているが、腹ならば剣を突き通すことができるのではないか。

ひどく生臭い。血と肉の臭いだとすぐに気づいた。なるほど、薄汚い色をしていたはずだ。この竜は目に付く生き物を手当たり次第に食い散らかしてきたに違いなかった。それが捕食対象となる物でも、種を同じくする者であっても。

極めて危険な状況下でありながら、笑いがこみ上げてくる。手当たり次第に帝国兵を斬り捨ててきた自分と、この竜は似た者同士かもしれない。

竜が竜を殺し、人間が人間を殺す。確かに無駄なことかもしれない。だが、それのどこが悪い?　殺すことは生き延びることではないのか?

今、生き延びるのはどちらだろう?

竜の喉元を狙って剣を突き出す。が、狙いは外れた。竜が大きく上体を反らしたのだ。

逸れた切っ先が行き場を失う寸前、横一文字に割れた鱗が目に入った。古傷かもしれない。咄嗟に剣を叩き込んだ。叫び声が上がる。炎が雪の舞う空を焦がした。

もう一度。同じ場所を剣で抉る。

次の瞬間、身体が浮いた。竜が暴れている。はね飛ばされたと気づいた直後に衝撃が来た。息ができない。痛みとも熱さともつかないもので肺が締め付けられる。

早く。早く立ち上がって、剣を。遅れれば命取りになる。早く。

狂った竜は爪と翼と尾を振りかざして暴れ回った。近づいてははね飛ばされ、叩きつけられてはまた立ち上がり、それでもカイムは幾度か剣を突き立てた。

いつしか痛みの感覚さえも薄れ、歩いているのか宙に浮いているのかもわからなくなった。

不意に咆哮が止んだ。地響きが聞こえ、竜の巨体が視界から消えた。

息の根を止めたかどうかは定かではない。ただ、血の臭いを撒き散らしながら、竜は崖下に転落していった。

「信じられぬ。人間如きが竜種を、それも狂い竜を倒すなど」

真紅の竜が意外なほど近くにいた。そうだった、と独り言ちる。

大事な話し合いの最中だったんだ、俺は……。

地面に足がめり込んだと思った。右肩が大きく傾く。咄嗟に剣で身体を支え、愕然とする。血で汚れた右手には指がなかった。その右手を掴んでいる左手の指もどす黒く変色している。

わかっていたことだった。寒さにやられて指先の痛覚を失ったときから。おそらく足も似たようなことになっているのだろう。

生き延びたと思ったのにな……。

膝が折れた。それでも立ち上がろうとした途端に、咳き込んだ。背骨が悲鳴を上げた。足許の雪に転々と赤い花が咲く。

「この、程度で……」

俺は死なない。死んでたまるか!

「生きたいか?」

「当たり前…だ……」

命ある者はすべて、生きるために在るのではないのか?

生きることを望まぬ者がいるのなら、その命は何のために有る?

「ドラゴン……」

剣を杖代わりに立ち上がる。

「話はまだ、終わっちゃいない」

指の落ちた手を柄に押しつけ、動かない右足を引きずり上げる。倒れてしまったら、終わりだ。何もかも。

「そこまでして生きようとするか、人間」

その声は訝しさと驚きとが相半ばしていた。

もしかしたら、途方もなく長い歳月を生きるという竜種は忘れてしまっているのかもしれない。その長すぎる寿命故に、生きたいという当たり前の欲求を。

「何故に?」

「知るか。俺はただ……生きたいだけだ」

竜の双眸に何か不思議な色を見たと思った。錯覚だろうか?　きっとそうだ。さっきから視界が暗い。急速に視力が低下していた。

「それほどまでに深手を負っては、二度と剣を握ることは叶うまい。それでも生きたいと願うか?」

「ああ。それでも……」

背骨が不規則に震えた。もはや痛みすらわからない。

「俺は……生きてやる!」

真紅の竜がゆっくりと首をもたげた。その喉元近くに爪痕があった。狂い竜の爪で負わされた傷だ。

血飛沫が周囲の雪を赤く染めるほどであったはずなのに、すでに血は止まり、傷も塞がりかけていた。驚異的な生命力である。その一片でいい、自分のものであったならと切実に思う。

「ならば、生きる術をやろう」

何を思ったのか、真紅の竜はついと首を傾けた。塞がりかけていた傷が開き、再び血が流れ落ちる。

「この血は、おぬしの命を長らえ、その四肢を蘇らせるだろう。そればかりか、人を遙かに凌ぐ強さと力を与える。だが、同時にその身を蝕む呪いともなる。それでも良いか?」

即座にうなずいた。問われるまでもない。呪いだろうが、何だろうが、甘んじて受ける。生きていられるのなら、それでいい。

崩折れそうになる己を励まし、一歩二歩と足を踏み出す。竜の喉元から胸を伝って流れ落ちる血へと。その体色と同じ、赤い滴に口をつける。

炎を飲んだかのようだった。竜の血は身の内で瞬時に力へと変じた。しかし、確かにそれは呪いだった。

悲鳴とも雄叫びともつかない声が喉の奥から迸る。視界に緋色の雪が舞う。

それでも、生きられる。

身を灼く苦痛と共に力が漲るのを感じた。この力。竜の血がもたらす力。人の身では決して持ち得ぬ強さで、再び剣を取ることができる……。

カイムはただその喜びにうち震えていた。

❖

冷たい石の壁に囲まれた部屋だった。

黴とも埃ともつかない不快な臭気と、じっとりと冷たい湿気とが充満している。外の物音と思しきものはなく、ただ何かが蠢く微かな音が部屋の隅から聞こえる。暗くて判別できないが、地虫毒虫の類だろう。

窓はない。たったひとつの扉には、鉄格子が嵌まっている。それだけで、この部屋が何を目的として造られたのかは明白だった。壁に鎖でつながれた少女を見るまでもなく。

どこか謎めいた少女だった。髪の色、瞳の色は決して珍しくはなかったが、その服装は奇妙なものと傍目には映るに違いない。

抗うでもなく、かといって虜囚となった身を嘆くでもなく、少女はただ目の前の男を見つめている。手燭のわずかな光だけでは、彼女の顔色や感情を読み取ることはできなかった。

「……という次第で、『竜の力』が手に入ったというわけです。我々が欲して止まなかった力が」

神官職にあると思しき男の声が狭い部屋に響き渡った。白髪交じりの金の髪をしきりと弄んでいるのは、興奮を抑えようとしているのかもしれない。

装束から察するに、彼はその年齢の割には低い地位に甘んじているらしい。それでも、両の眼にはぎらつく光がある。老境に足を踏み入れてなお、彼は野心を捨てきれずにいるのだった。

「そう、ですか。でも、ヴェルドレさん」

少女がわずかに眉根を寄せる。

「この先、ロクなことがありませんよ?」

しかし、少女の言葉は男の耳には全く入っていなかった。男は大仰に両手を高く差し伸べ、延々と喜悦の言葉を紡いでいる。

「これで連合軍の勝利は約束されたも同然。さぞや神官長もお喜びになろう。そして、あわよくば私も……」

少女が小さくため息をつく。続けてその口許から、微かなつぶやきが漏れる。

だが、それは誰の耳に届くこともなかった。







A_2040「帝国との決戦」

著：菊地はな　原案：ヨコオタロウ

これは戦争ではない。

もはや虐殺だ。

緑あふれる広大な平原。風がそよぎ草をゆっくりと撫でている。その穏やかな風景とは裏腹に、空は兵士達の悲鳴で埋め尽くされていた。

数十人からなる甲冑兵士軍団に無防備に突撃し、まるで草でも刈るように斬り倒してゆく男、カイム。普通の剣なら貫く事が不可能な装甲兵でも、今のあの男にとっては藁束同然の存在だ。一人二人という単位ではなく、何人もまとめて斬り捨てる。死体の山は築かれない。殆どの敵は、砕かれ、吹き飛ばされ散り散りになってしまっているからだ。

薄青く光る剣には魔力が宿っている。どんなに戦おうとも刃こぼれ一つせず、人の脂で切れ味が鈍る事もない。全身にも竜の血が行き渡り、常人の数十倍もの膂力をもたらす。

上空を羽ばたきながら、赤い竜は目を細める。圧倒的過ぎだ。走っていた時も、剣を交えている時も、カイムの移動速度は全く落ちない。剣で、肩で、肘で、腕で、膝で、足で……触れる物全てを叩き壊しながら全速力で走っている。弾かれた兵士達が爆発にハネ上げられたかのように吹き飛び、人の形ではなくなってゆく。血の旋風が戦場を駆けまわっているようだった。

竜はカイムが突進するその先を確認する。視線の先には重装甲兵士が菱型の陣形を組んで待機していた。その数100体以上。牙の隙間から警戒の唸り声が上がる。

兵士の数はそれほど大した事ではない。問題は、兵士達の装甲が深紅に塗られている事だった。エルフの血を絞り出して作られた塗装。それは魔力によるダメージを半減させる効果がある。少数種族を虐殺して得られる呪われた業。しかしそれは、魔力を駆使する相手には最も効果的な対策だった。

カイムを援護しようと竜は急降下する。1人ではあの人数は重荷だろうし、上空から援護しようにも血の装甲は竜の火炎すら跳ね返す。降下し、爪で叩き潰す事がもっとも有効な戦術なのだ。

降りようとした矢先、戦場からの強い思念が竜の羽をゆるませる。

「来るなッ!」

「これは、俺の……俺の獲物だッ!!」

だが、と竜が口にしかけた時には既にカイムは赤い軍団に飛び込んでいた。援護を断るのはこれで五度目。まるで死に急いでいるかのような戦い方だ。

魔力強化された刃が効かないという事は、「力で叩き潰す」という戦略をとらざるを得ないという事だ。いくら竜の血で筋肉を強化されているとはいえ、分厚い鉄の甲冑の前には苦戦せざるを得ない。勢いだけで8人程叩き潰したカイムだったが、案の定、鋼鉄の装甲に阻まれて突進の速度が緩まってしまう。

敵はその機を逃さない。数体の重装甲兵士が体当たりをしかけつつ、赤く塗られた大刀を振り下ろす。剣で攻撃をなんとか受け流すカイム。その装備は動きを重視した軽装状態だ。危なっかしくて見ていられない。通常の攻撃は体表を覆う魔法障壁が弾くのだが、相手が武器に魔力の無効化をかけている場合は話が別だ。

一体二体……と、最初の数撃は剣で凌ぐものの、襲いかかる攻撃があまりにも多すぎる。足元がぐらついた瞬間を狙われ、とうとう体で刃を受けてしまう。斬り込まれた場所から血が吹き出す。カイムの顔が歪む。

「獲物を追う、というほど優雅には見えぬが?」

「黙れッ」

剣が届いた敵は好機とばかりにその刃を押し斬ろうとした。だが、貫通するどころか、肉の中に入っていく気配すらない。魔力で増強された肉で刃を強引に止められているのだ。

カイムは鬼の形相で刃を掴むとそのまま押し戻し、逆に相手の甲冑の中に剣を捻じ込んでゆく。突き破った剣を内臓ごと右に振り払い、隣の兵士の頭蓋を砕く。次々と上がる悲鳴。強引な戦いに竜は眉をしかめる。

体をもぎ、敵を斬り、首を落とし、甲冑を剥ぎ、また敵を八つ裂きにする。相手の心の臓を貫いて死が決定してもなお、その両目に指を叩き込み、顔面を引き剥がす。

鬼神。

凄惨な様を表すにはその言葉でも足りない。

竜はカイムに血を与えた事を後悔しはじめていた。

竜と男が出会って一ヶ月。

「天使の教会」の熱狂的な信者を中心として編制された「帝国軍」。魔法を操り、魔物を使役するその軍勢に、領主が統治する各国は敗戦を重ねていた。恐れをなした諸国は同盟を組み「連合軍」として立ち向かう。だが元々諍いあっていた隣国同士。仮組みの脆い同盟では帝国の勢いを止める事は出来ず、連合軍に所属する国々の四分の三が滅ぼされようとしていた。

帝国軍の戦い方は一般的な侵略とは異なっている。兵士はおろか女子供まで殺し尽くすような戦い方。土地にも人にも資源にも興味はなく、ただただ繰り広げられる進撃。それは、徹底的な殲滅戦だった。

混乱する連合軍の内政。そこで台頭してきたのは、竜との接触という成果をもたらし神官長の座を手に入れたヴェルドレという男だった。彼は連合軍の実質的な総指揮官となり、カイムが連れてきた赤い竜に対して血の供出を求める。

カイムの力はまさに一騎当千と呼べる程であり、その軍事力をもってすれば帝国軍を圧倒する事が出来る。ヴェルドレの狙いは竜の血による竜騎士部隊の編制だった。最初は拒んでいた赤い竜だったが、度重なる依頼に辟易した上、カイムからの懇願がダメ押しとなって、最後にはいくらかの血を渡す事になった。

だが……ヴェルドレの試みは失敗に終わる。

連合国各国から選りすぐりの屈強な戦士が10人程選ばれ、その血を飲んだのだが、誰一人として成功しなかったのだ。ある者は叫びながら絶命し、ある者は自らの命を絶ち、ある者は発狂した。この失敗が軍内部で問題になった後も、ヴェルドレは罪人を使って秘密裏に人体実験を繰り返していた。が、犠牲者が100人を超えるに至って素材である罪人が枯渇し、とうとう諦めざるを得なくなってしまったのだ。

竜の血が何故カイムにしか効果を及ぼさないのかは、赤い竜にもわからなかった。その効果がもたらされるのは最初の一人だけなのか……もしくは、カイムが特別な何かを持っているのか。

実験に失敗し、功を焦ったヴェルドレは戦略を変更。帝国軍との決戦を目標に掲げた。前進を続ける敵軍を陽動部隊によって誘導しつつ、敵先遣部隊を個別に撃破。さらに侵略してくる帝国軍の中核部隊に対しては各国主力部隊による挟撃作戦を実行。敵軍殲滅後、天使の教会が巣食う教会都市へと即座に反攻進撃……一見まともそうに見えるが、連合軍の残存勢力を鑑みれば無謀極まりない作戦だった。だが、他に手は無い。

作戦はカイムを中心に、というより半分以上の場所でカイムに単独で戦う事を強いた。竜で移動するカイムの進軍速度に一般兵士が同行出来ないのがその理由だ。結果として、ほとんどの場所で食料も医療支援も無いまま過酷な戦闘を行う事になる。川の水を飲み、民家から略奪を繰り返し、それでも戦い続ける竜と人。もはや官軍とは呼べないような有り様だったが、カイムは気にする風でも無く、戦いの日々に身を投じていた。

敵の大規模兵力が集中していた大平原。ようやく連合軍との合流を果たしたカイムは、ここで一気に盛り返そうと決死の戦いに挑んでいる。

本人は気づいていなかったが、カイムは徐々にその凶暴性を増していた。竜の血は生命さえ奪わなかったものの、魔力は着実に身体と精神を蝕んでいるのだ。戦いに明け暮れる日々の中、精悍だった相貌から笑顔は失せ、代わりに憤怒と歪んだ笑いが浮かんでいる。当初の目的であった復讐と、快楽的な殺戮衝動の渦に溺れている剣士を、竜は複雑な思いで見つめていた。

ここまで長い間カイムと行動を共にするつもりはなかっ

人ならざる者、溢れる光、
絶望の向こう岸、新たなる翼。

た。元々人間達の戦いに興味を持っている訳ではない。人とは愚かな存在である事を知っていたし、どちらが滅ぼうが構わなかった。

だが、この男、カイムからは不思議と目が離せない。

その理由はよくわからない。

こんな感情は持ったことが無かった。

血を分けて生き延びた男の末路、自分が振った賽の行方、それを見たかったのかもしれない。あるいは、諦めかけていた答え。自らの生きる理由、そしてその意味を知る事が出来る……そんな事を期待しているのかもしれない。

❖

遠くで雷が鳴っている音がする。

走る騎士達の声、馬のいななき、斬られる兵士達の悲鳴。戦乱により大平原は騒音に包まれ、死の臭いが充満している。連合軍と帝国軍の激突より30分が経過。膠着しつつある戦場に、その音が伝わってきた。

ドン……ドン……

低い音。うねるような遠鳴り。戦場にいる誰もがその音を雷による物だと思っていた。命を奪い合う過酷な戦場で、それを気にする者はいない。だが、音が明らかに大きくなるにつれ、兵士達は訝しむような顔になっていった。雷と言うにはあまりにも巨大な音……いや、振動になっていたからだ。動揺しはじめる連合軍の兵士達。

振動は徐々に強烈な揺れに変わり、もはや立っていられなくなるような激しさへと変わってゆく。

「何事だっ!?」

地の揺れと無縁の竜にも、音がもたらす空気の衝撃が襲いかかる。翼が掴む空気が逃げる。竜は不快そうな唸り声を上げた。

「静まれっ!　静まれええっ!!」

地上の各部隊長は指揮下の兵士の動揺を鎮めようとしていた。音に驚いて走りだした騎馬を除き、兵士達は逃げてはいなかった。が、それは冷静になっていたからではない。空と地を揺るがす音がどこからやってくるか知る事が出来ず、逃げる方向がわからなかったからだ。

恐怖とは目ではなく脳からやってくる。至近距離に見えない砲撃が着弾したかのような衝撃に、兵士達はパニックに陥っていた。だが、逃げ場は無い。ただひたすら狼狽え、叫び、武器を放り出して地にうずくまるしか無い。

ドンッ!!!

巨大な揺れが地面を衝き動かす。兵士や馬が何メートルも跳ね上げられ、各所で大きな地割れがいくつも起きる。数十メートルもの土煙が地の底から噴き上がり、世界が終わるかのような激しい揺れ。悲鳴と轟音が地上に渦巻く中、それに最初に気づいたのは上空で衝撃に耐えていたカイムだった。

「なんだ……あれは!?」

遠く霞む山の向こうに、ゆっくりと、広がる影。

それは大きく、大きく……とても大きな「人」だった。山を越えて霞む霧の向こうに見える「それ」は、あまりにも巨大、あまりにも非現実的で、まるで、夢を見ているかのような錯覚を引き起こす。「それ」は太った人間のような体型だったが、頭と呼べるようなものは無い。その代わりに大きなコブのような塊が首のあたりにへばりついている。

連合軍の兵士達も呆然と見上げる中、巨人のコブの中央がゆっくりと開かれてゆく。血とおぼしき液体が裂け目から流れ落ちているが、高度が高すぎて落下する途中で赤い霧になってしまっていた。裂け目はどんどん広がり、中から巨大な目が現れる。黄金色に輝く眼球は一つしか無く、不気味に空を見上げていた。

戦場から巨人への距離が遠すぎて、こちらには何の音も聞こえない。空気で霞むその姿には立体感も感じない。地上の兵士達は叫ぶことすら忘れて見上げている。戦場に聞こえるのは、風の音と時折聞こえる馬のいななきだけだった。

巨人の黄金の目がゆっくりと下に動く。こちらを見ている。カイムの背筋に冷たい汗が流れる。どんなに怒りを滾らせても抑える事の出来ない、本能的な恐怖。

「たわけっ!　逃げるのだっ!」

巨人の目から一条の細い光が地に届く。太陽光を何倍も鋭くしたような光線。兵士達は慌てて目をつむる。その光はさらに強くなる。兵士達は熱さに叫び声を上げようとするが、その声が現れる前に湯気となって蒸発する。

「あの光線は……!?」

黄金の目がさらに大きく見開かれる。中央の瞳孔が一瞬、急激に拡大したかと思うと、光線の太さが一気に何十倍にも膨れ上がる。次の瞬間、カイムと赤い竜は凄まじい高温に晒された。

「ああああああっ!」

とっさにカイムをかばうように反転。光は容赦無く照りつけ、皮膚を轟音と共に焦がしてゆく。熱から逃げようと錐揉みで降下しながら、竜は信じられない光景を目にした。

「バカなっ!!」

光が届いた場所を中心に、真っ白な球体が発生している。よく見るとそれは巨大な爆発だった。周囲の森は地面ごとめくり上がり、粉々になってゆく。見えている範囲全ての連合軍の兵士、そして兵士が戦っていた戦場そのものが飲み込まれている。

竜は地割れに飛び込む。巨大地震に襲われたような状況の中、崩れ落ちる岩を避けながら裂け目を伝い、爆心地から遠ざかろうとする。

「逃げてる場合じゃ……」

カイムが叫びきる前に、凄まじい衝撃波が地表を通過。地割れの空気が急激に引きずり出され、二人は暴風渦巻く上空に叩き戻される。

「手を離すでないぞっ!」

翼を巧みに使い、一気に姿勢を立て直す竜。息を整える間も無く振り返ると、そこに広がっているのは地獄の風景だった。見渡すかぎりの地面がえぐり取られ、石が燃え上がっている。追い打ちをかけるように激しい熱波が襲来。耐えかねて上昇すると、全体状況を俯瞰出来るようになった。

爆発地点を中心に大きく陥没した地面。燃え上がる空気。真っ赤な炎が渦を巻き、空の果てまで登りつめている。これほど大きな影響を及ぼす破壊現象は、これまでに見たことが無かった。驚く竜の背中から呻く声が聞こえる。

「どうしたのだ!?」

振り返ると、そこには熱波で皮膚が剥がれ、真っ赤に染まったカイムがいた。竜の血による回復が進んでいるが、怪我の程度が酷すぎる。放置すれば命に関わりかねない。だが、その口元は……笑っているようにも見える。

「……行くぞ」

「バカな!　そんな怪我でまともに戦える筈が……」

絶句する竜を無視するように、カイムの口が開く。

「いいから、飛べっ!　竜は誇り高い種族なんだろうっ……人より臆する卑怯者と呼ばれて残りの生を、過ごしたいかっ!?」

「何を……ッ!?」

赤い竜は獣のように牙を剥きだして唸る。

「人間ごときにそのような事を言われる覚えは無いわっ!　無礼者ッ!!」

「ならば、良しッ!!」

カイムは巨人を見据える。

「次の一撃を撃たせるなッ!!」

竜が首をひねると、巨人の目がゆっくりと閉じられていく様子が見えた。カイムが叫ぶ。

「奴はあの光線を連続で撃つ事は出来ないッ!」

「仮にそうだとしたら、確かに今は好機だ……だが、撃たないという保証もあるまい!」

アレは今までに見たことが無い化け物だ。その生態も、攻撃方法も、全くわからない。

「もう一発撃たれたらどのみち俺達は死ぬ。選択肢は無いッ!」

覚悟を決める。竜は急旋回して巨人の方角へと鼻先を向けた。

「わかった。振り落とされるなよッ!!」



「帝国との決戦」

巨大だから近くに感じられるが、巨人の足元を見れば山二ツ近く先の距離にいる事がわかる。翼で羽ばたいていては間に合わない。魔力を翼に集中させ、羽を半分程に細く畳む。蓄積された魔力は羽の先に流れ込み、空気を鳴らす。限界まで張り詰めた魔力、その全てを一気に放出した。爆ぜるような衝撃音と共に、竜の身体が鋭い矢となって巨人に向かう。

「グッ……‼」

カイムは必死で竜の背中にしがみつく。凄まじい加速に血が失せて視界が暗くなる。暴力的な風の中、空気中の水分やチリが鋭い針のように皮膚を切り裂く。人間だったら粉々になっているであろう衝撃。それを耐える事が出来るのは、竜の血、そしてカイムの執念に寄るものだった。

「あと、10秒だっ!」

竜が叫ぶ。歯を食いしばりカイムが薄目を開けると、巨人が徐々に近づいている様子が見える。

「7秒ッ!」

巨人が何かに気づいたように再び目を開けはじめる。

さらに加速する竜。

「5秒……いや、4秒ッ!」

黄金の巨大な目が近づく。あまりにも見慣れない風景で感覚的に距離を把握出来ない。少なくともその瞳孔だけで小さな村くらいの面積があるようだ。瞳孔の中心に再び光が集まり始めている。耳障りな高音が鳴り、急激に竜の周囲の温度が上昇する。

「クソッ!!!」

竜は魔力の方向を変え、上昇軌道に移行する。

「奴の頭の上に行けッ‼」

「わかっておるっ‼」

巨大な視線を避けるように、巨人の頭上へと向かう。背後が熱くなるのがわかる。光線の予兆だけで、空気が燃えているのだ。

「おおおおおおおおっ‼」

全力で飛ぶ竜の眼下。巨人がのけぞりながらこちらを狙おうとしていた。その姿を確認した次の瞬間、竜の体が強引に上空に引き上げられる。何が起こったか一瞬混乱したが、下を見た瞬間に全てを理解する。

カイムだ。奴がこの竜の体を踏み台にして、真下に向けて突進したのだ。

「正気か!?」

全ての魔力を剣に込め、巨人の頭上へと落下するカイム。もう目は開いてはいなかった。視界など要らない。あれだけ巨大な図体なら見なくても当たる。口が奇妙な形で開き、声が漏れだしていた。

「ううっ……くっ……フフッ……ハハッハハッハハハハッ‼」

笑い声と共に、高速の魔法弾と化したカイムは巨人の頭蓋を直撃する。

❖

竜は唖然としていた。

山を削り、地を割るような巨人に対して、人間が!?

竜の血で強化されたとはいえ、あんな小さなヒトで!?

だが、あの巨人に対していくら鋭い攻撃を放ったところで……そこまで思い放った時、カイムが着弾した場所から盛大に血と衝撃波が巻き起こった。我に返る。

「チッ‼」

急旋回してカイムの着弾点へ向かう。巨人から吹き上がる血しぶきを通り抜けると、頭頂部に大穴が空いているのが見える。カイムが空けた爆撃跡だ。なんの躊躇いも無く、その大穴に飛び込む。すぐに肉に阻まれるかと思ったが、全く違う、予想外の感触が伝わってくる。

それは水……いや、湯だった。竜は即座に理解する。頭蓋の直下にあるこの液体、ここは巨人の眼球の中なのだ。

「どこだッ!　どこに居るのだッ!」

潜りながら気配を探す。湯はさらに温度を上げて熱湯へとなりつつあった。必死でカイムを探す。だが、見つからない。この温度上昇が何を意味するかを考えるとゾッとする。

「さっさと出てこいッ!　馬鹿者ッ‼」

絶叫し、開かれた口の先に何かが触れる。剣を握ったまま血まみれで漂っているカイム。生きてるか死んでるかわからないが、口に咥えて反転する。熱湯で方向感覚がなくなっていたが、ボンヤリと上方が明るくなっている様子が見える。

「うおおおおおおおっ‼」

最後の魔力を羽から放出し、全力で光の中へと飛び込む。

❖

空を見上げている巨人。真上に向けられた巨大な瞳孔。その中央を突き破り、何かが飛び出してくる。赤い竜だった。その口には気絶したカイム。巨人は痛みのあまり左手で目を押さえようとする。が同時に、飛び出してきた竜に右手を伸ばしていた。城のような大きさの腕と指をかいくぐりながら飛翔を続け、なんとか逃げ延びようとする竜。だが、その内部に蓄積された魔力は既に使い果たされ、とうとう上昇する力を失ってしまう。

ゆっくりと失速し、墜落してゆく竜。霞む目で巨人を見ると、カイムが頭部に空けた傷はほとんど塞がっていた。今突き破ったばかりの眼球の表面も徐々に再生を開始している。

（バケ……モノが……）

今、眼球へと反撃すればあるいは倒せるのかもしれない。だが、無理だった。魔力はおろか、翼を動かす力すら残されていない。周囲の温度が再び上昇している。

目を細めながら思う。

これで良かったのかもしれない。

長い戦いも、これで終わる。

安堵がゆっくりと体を満たして……

＜……＞

何か聞こえる。

＜…………!＞

声のする方向に振り向こうとしたが、首は動かなかった。面倒だ。放っておいてくれ。もう、行かせてくれ。だが、音はハッキリとした声となって、竜の耳に飛び込んできた。

＜……後は、任せよッ‼＞

それは竜の思念だった。

何故ここに他の竜が……疲れきった思考を整理できない。ふわり、と何かに背が当たる感じがする。墜落したにしては柔らかい。目を凝らすと、そこは大型のドラゴンの背中だった。何が起きているのか?

＜第一波!　突撃ッ‼＞

ようやく気付く。周囲が多数のドラゴンによって囲まれている事に。数十体、いや数百体はいるだろうか。空を黒く埋め尽くすような大群。こんなに多くのドラゴンを見たのは数千年ぶりだ。

魔力を宿した竜達が、巨人に再生する間を与えず、次から次へと巨大な眼球に飛び込んで行く様子が見える。巨人の頭蓋が割れ、血が吹き出す。体内から閃光が迸り、吹き上がる炎が巨人の身体を焼いてゆく。再び響く思念。

＜内部からの一斉攻撃を行えばいくら巨人とて平気ではいられまい＞

思念の先を辿り、なんとか前方を見上げる。

そこには一体の黒い竜が飛んでいた。

＜貴公等の戦いを見せてもらった。その力、人との絆……我ら竜種が無くしていた大切な誇りを思い起こさせるに十分な働き。素晴らしきものだった＞

疲労が故か、黒い竜の言葉の意味がよくわからなかった。だが、援軍である事は事実である。数多くの同胞が、巨人を中から食い破っている。地上に残されていた帝国軍にも襲いかかり、敵軍の兵士達を爪や牙で引き裂いている様子が見える。

あれほど探したのに、どこにこれだけの数のドラゴンが潜んでいたのだろうか?　そして、何故今になって連合軍側の人間を救う気になったのだろうか?　傷つき、薄れかける意識の中、赤い竜は訝しむ。

そして、思い出す。

カイムの復讐の対象が「黒い竜」であった事を。

同胞達が舞い踊る中、赤い竜は闇に沈むように、目を閉じた。

A_3010「2年後の世界」 著：名取佐和子　原案：ヨコオタロウ

赤い竜には、一度だけ会ったことがある。

野兎を追いかけて森の奥深くまで分け入ってしまった時に、偶然出くわした。

赤い竜には同行の人間がいた。艶のある黒髪をなびかせたその男性を見た時、僕はすぐに彼が『伝説の騎士団長』だとわかった。竜の血を飲んで雪山を生き延びた黒髪の騎士団長。2年前の帝国との決戦では、彼が赤い竜を駆って連合軍についたおかげで数多の竜達の加勢が得られ、天使の教会率いる帝国軍を滅亡させることができたと言われている。その英雄譚は『大平原の奇跡』と呼ばれた連合軍の勝利と共に、戦場に赴くことのなかった僕みたいな者にまで広く伝わっていたのだ。

黒髪の男性の視線がぼろ雑巾同然の僕の衣服の上で留まる。僕は恥ずかしさに震えながら自分の名と領地で飼われている竜の世話係をしていることを告げた。

＜世話？　竜が人間の施しを受けるか？＞

赤い竜に眼光鋭く射すくめられ、僕は縮み上がる。

あの戦で連合軍側についてくれた竜達を、人間は逃がさなかった。戦が終わると、権力者達はこぞって竜と接触し、都合のよい正義で竜種の品格に付け入り、奴隷化した。自らの勢力拡大のための『道具』にしたのだ。

そう……道具。竜種は今、もはや生き物扱いすらされていない。人間の欲望に振り回され、農作業や建築現場の手伝いをさせられたり、見世物小屋に押し込められたり、貿易の品として売り飛ばされたり、さらには大砲を凌ぐ軍事力そのものとしてたびたび戦に駆り出されたりしていた。疑うことを知らぬ竜達は人間の言葉を鵜呑みにして「人類の役に立ちたい」とその身を投げ出すのだ。

竜達がなまじ強い生命力と頑健な体を持っているだけに、その扱いは日に日に酷く、粗雑になってきている。

「人間は竜をもっと敬い、尊び、よき相棒・よき仲間として共存していくべきですよね。あなた方のように！」

僕が常日頃感じていることを思いきって口に出すと、黒髪の男性がふと息を漏らした。今、嗤った？　まさか。

黒髪の男性はそれ以上僕の方を見ることもなく、赤い竜の背によじのぼる。赤い竜は男性が腰を落ち着けるのを待って顔を空に向け、翼を広げた。木々の枝を揺らし、草をなぎ払って、赤い竜と黒髪の男性は飛び去っていく。

力強く羽ばたき、背を反らせ、長い尾を悠然と揺らして飛ぶ赤い竜の姿は、竜という生き物が本来持つ気高さや雄々しさを、僕に思い出させてくれた。そして、赤い竜が去り際に漏らした言葉が、忌まわしき予言のように僕の耳にいつまでもこびりついていた。

＜竜を使役するなど……愚かな人間共め＞

⁘

領地の中でもっとも日当たりの悪い場所に、竜舎はあった。舎といっても、廃材の柱と壁に藁の屋根をかぶせただけの掘っ建て小屋だ。天井が高く、広々とした空間を保てていることくらいしか褒める点がない。

竜舎からは常に千尾の魚が腐っているような強烈な悪臭が漏れ出ていた。

僕は竜の餌である干し草が山盛りになった手押し車を押しながら、何度も立ち止まって咳き込んだ。涙がひとりでに流れる。不潔な竜達の体臭や汚物臭は凶器に近い。竜の世話係は、この世で最も重労働と言われていた。だからこそ、僕みたいな底辺の者でも仕事に就けたのだ。

赤い竜にはとても言えなかったが、連合軍兵士上がりの領主の竜への待遇は、僕が話した何倍も酷かった。「竜は使い捨て」という口癖通り、昼夜問わず苛酷な労働を強いて、そのせいで竜が病気になればとっとと闇組織に売り飛ばす。そして得た金で、また活きのいい竜を手に入れる。水も餌も1日1回と供給に制限をつけ、餌は他の家畜の食べ残しで十分と言い渡されていた。

扉のない竜舎の入口をくぐった途端、僕の顔に蝿がたかる。竜舎のいたるところに垂れ流された竜達の汚物や吐瀉物から大量の蛆がわいていた。僕は突き上げてくる吐き気を飲み下し、黙々と飼葉桶に干し草を押し込んだ。

領主が『所有』する竜達は、竜舎にずらりと並んだ檻に押し込められていた。まっすぐ立つこともできない狭い檻の中で、鉄枷に体の自由を奪われ、傷口から蛆を溢れさせ、尻の穴まで蝿にたかられ、生きているのか死んでいるのかわからない時間を過ごしている。それでも、竜達は不満な素振りを見せず、空腹であっても不快であっても、咆哮はおろか鳴き声すらほとんどあげなかった。瞳の輝きはくすんでいたが、人間の姿を追う視線にはいつも一筋の光が宿っている。そのさやけき光こそ、竜の人間に対する希望と信頼の証に他ならなかった。

竜舎の一番奥の檻まで来ると、初めて弱々しい鳴き声が聞こえた。領主が手に入れたばかりの子竜だ。竜種の成人は早く、また長命ゆえ、体の小さな竜は貴重な存在だった。働きざかりの成人竜4体と交換せねばならなかったと、領主は晩餐会の席で客人達に吹聴していた。竜を4体手放すことくらい痛くも痒くもないという自分の権力を誇示する目的もあったのだろう。

「やあ。おまちどおさま。お腹空いたよね？」

僕はあらかじめ柔らかい干し草を選り分けておいた桶を、子竜の口に近づけた。

「野兎を獲ってきたかったんだけど、狩りって難しいな」

子竜の瞳が僕を映す。竜種特有の獰猛な顔つきだが、小首を傾げる仕草にあどけなさを感じる。灰色の鱗は他の竜同様、糞便にまみれて臭かったが、年月を経た成人のそれとは違って形が綺麗に整い、透きとおっていた。

子竜は飼葉桶をあっという間に空にした後、いくらも経たないうちに苦しみはじめる。突然のことに右往左往する僕の前でキュウウウウゥと空気の漏れたような情けない鳴き声をあげ、反り返るように天井を仰いだ。白い腹が波打ち、ケコッ、ケコッ、ケコッと不穏な音が喉の奥でしたかと思うと、さっき与えたばかりの干し草が一気に逆流する。その量と勢いはすさまじく、胃液まじりのドロッとした干し草がたちまち檻から溢れ出た。

ひどい臭いの吐瀉物に膝まで浸かり、僕は舌打ちする。

僕の感情の変化を敏感に察したのか、子竜は両目から涙を流して首を低くした。

＜貴公は干し草を与えすぎている。子竜の胃では消化できまい＞

僕は驚いてその『声』に近い思念の響いた方を見る。子竜の隣の檻で黒い竜が冷たい藁の上にうずくまっていた。いつも目を瞑ったまま石像のように動かないこの黒い竜が、2年前の決戦では竜の大群を率いたそうだ。領主はいつもそう自慢するが、竜舎で黒い竜が他の竜達に指示を出したり関わったりしているところは一度も見たことがないため、僕の目にはしおれた竜達の中の1体としか映っていなかった。

けれど今、黒い竜は険しい双眸を爛々と輝かし、間違いなく僕に話しかけている。

＜とはいえ、貴公の手間を増やしたことは事実。子竜に代わって、粗相を詫びよう＞

「あ、ああ……」

僕がうなずくと、黒い竜はゆっくり息を吐き、目を瞑った。「あの」と僕が声をかけても、もう微動だしない。

黒い竜に度量の狭さを見抜かれたようで、なんだか気まずい。竜舎にいづらくなった僕は子竜を連れ出し、汚物と吐瀉物にまみれた体を洗ってやることにした。

子竜は領地内の池の水を茶色く染めるほど汚れていたが、数時間後には1枚1枚磨いてやった灰色の鱗を煌めかせ、堂々とした姿で僕の前に立った。臭いも消え、表情まで晴れ晴れとしている。

「綺麗になったなあ！」

僕が感嘆の声をあげると、ひらひらと鼻先を舞い飛ぶ蝶に気を取られていた子竜は、首を傾げたまま体を震わせて水飛沫を飛ばした。冷たい水がかかって僕が悲鳴をあげると、真似したつもりか、子竜も「ピャア！」と甲高い声で鳴く。僕が笑い出すと、今度は子竜も喜んで尾を振り回し、池の水をはね上げた。

⁘

結果的に、僕が子竜の体を洗ったことは無駄にならなかった。あの後、領主から宴を催すので子竜を清潔にしておくよう申し渡されたからだ。

領主の『宴』とは、自分の所有物や権力をひけらかす機会に他ならない。

指定された日時に子竜を伴って領主邸の中庭に赴くと、すでに多くの客人達がコの字型に並んだ長テーブルについて待っていた。テーブルの上にはまだ料理の乗っていない皿が準備されている。

領主の指示に従って、僕はコの字の真ん中に設えられた舞台に子竜を上げる。剥き出しの赤土と岩が目立つ侘びしい中庭で、この日のために用意した金箔塗りの柱を四方に立てた朱塗りの舞台は場違い極まりなかった。

「早く子竜を鎖につなげ。口輪も忘れるな」

領主はぞんざいに言う。その腰にはいつものように長剣がさしてあった。兵士時代から愛用している剣らしい。領主となり、戦場から遠く離れた今も剣を携帯している理由は、虫の居所が悪い時、その柄で使用人を殴りつけるためだった。

僕は領主の機嫌を損ねて柄の一撃を食らわずに済むよう、言う通りにする。舞台袖に打ち込まれた頑丈な杭に鉄枷の鎖をつなぐのはたやすかったが、口輪は子竜が初めて見る道具だったので、少し恐怖を覚えたらしい。いやいやをするように首を振り回し、甲高い声で鳴いた。「世話係！」と舞台下の領主に大声を出され、僕は重い口輪を背負って子竜の首をよじのぼり、必死に囁いた。

「こら！　静かにしろ！　僕が怒られるだろう！」

子竜は首にかじりついた僕を振り落としてはいけないと思ったのか、ピタリと動きを止め、観念したように「クゥイ」と鳴く。僕は「よしよし」と声をかけながら、口輪を装着した。鉄製の口輪は子竜には大きすぎたのか、顔を動かすたび鱗がザリザリと嫌な音を立てた。かわいそうに思いながらも、僕は子竜の背を滑って降りる。

すると、領主は舞台の下から鉤爪型の仰々しい剣を僕に手渡し、客人に向き直ってにこやかに語りだした。

「今日はお集まりいただき、恐悦至極に存じます。舌の肥えた皆様に、とびきりの珍味をご用意致しました」

領主の言葉に、客人達は足を踏みならし、喝采した。

「あの……いったい……何を？」

慣れない剣をへっぴり腰で抱える僕と、舞台の中央で尾を振っている子竜を見比べ、領主は口髭をしごいた。冷たい光を宿した目が細くなり、声は大きくなる。

「おや？　使用人は知らないようですな。好事家達が求めて止まぬ珍味、竜の脳髄を揚げたフリッターのことを」

領主の視線が子竜に注がれる。

剣の重さが急に増した気がして、僕はよろめいた。

「竜の脳髄を食べる？　そんな……恐ろしいこと……」

領主は僕にだけ聞こえるよう、声を潜めてすごむ。

「2年後の世界」

「なんだ、その目は？　フリッターは加熱処理を施すゆえ毒素に当たる心配はないのだ。忌まわしき力を求めて一か八か竜の生血を飲む輩と一緒にするな」

「……子竜を手に入れたのは、このためですか？」

「無論だ。子竜をわざわざ囲う理由が、他にあるか？」

そう言い放った後、領主は客人に向かって愛想笑いを浮かべた。

「さあさ、お立ち会い！　子竜の解体が始まりますぞ」

舞台上で涙を流し、「とてもできません」と許しを請う僕に、領主は唇を歪めて囁く。

「やらないなら、世話係は首だ。今すぐ荷物をまとめ、私の領地から出ていけ。おまえの代わりなんぞいくらだっている。掃いて捨てるほどな！」

代わりはいくらでもいる。その言葉が僕を追い詰める。両親が相次いで病死し、姉は兵士の慰み者になって自害した。9歳だった僕は以来7年間、1人きりで生きてきた。生きるためなら、なんでもした。貴族の靴を舐めろと言われたら舐めた。兵士に尻を出せと言われたら出した。そうやって流され、踏まれ、虫以下の扱いを受けながら必死にありついた仕事が、今の竜の世話係だ。目立つ容姿も才能も財も学もない、代わりは山ほどいる人間だから、生きたいなら血反吐を吐くまで体を使って働くしかなかった。そんな毎日を送っていると、殺されるより仕事を失う方が怖くなってくるから不思議だ。行き着く先は『死』という同じ結末なのに。

僕は持ちにくい剣を握り直すと、ゆっくり立ち上がった。コの字型に並んだ長テーブルについた客人達が空の皿を叩いて煽ってくる。頬の肉が垂れ下がった醜い彼らは、目だけを爛々と輝かせていた。今から始まる残忍な行為の目撃者になれるという興奮を、もはや隠そうとせず、口々に下品な野次を飛ばす。

これが、人間なんだ。

僕は歯を食いしばる。曇った視界の中で、子竜が僕を見ている。ほとんど表情を変えない竜種だが、長く世話をしていれば感情は伝わってくるものだ。僕にはわかる。

子竜は「遊ぼう」と僕に告げていた。

硬い口輪に鱗を削られながら、必死で口をあけようとしている。笑いたいのだ。僕のことも笑わせたいのだ。

剣を捨てようとしない僕を、透きとおった目で見つめ、いつものように小首を傾げる。世話係の僕にすべてを委ね、安心しきった1体の小さな竜がそこにいた。

「ああ……ごめんよ……」

僕は震える手で剣を握りしめる。

僕は領主や客人達を恨む。自らの手は汚さず、退屈しのぎに子竜の命を奪う怪物達を憎む。

でも、やるしかないんだ。

子竜が横を向いた瞬間を逃さず、僕は鉤爪型の剣を振りかぶり、一気に踏み込んだ。

「うわあああああああああっ」

振り下ろした剣は、ガゴンと鈍い音を立てて子竜の首に刺さる。鮮血が勢いよく飛び散り、僕の目にも入った。

「ひいいいっひいいぃぃぃ」

中庭に響き渡っているのが自分の悲鳴なのか子竜の悲鳴なのか、もうよくわからなかった。僕は目を瞑ったまま力任せに剣を引き抜こうとしたが、鉤爪の先が子竜の骨に食い込んでしまったらしく、ビクともしない。

「ああっ、ごめん！　ごめんよ」

早く楽にしてやりたいと気ばかり焦り、僕はやみくもに剣を動かしすぎたようだ。ようやく血を拭って目を開けた時、子竜の首には剣が深々と埋まり、なのにまだ死ぬこともできず、血だらけのまま悶えていた。

子竜が激痛に体を震わせるたび、ザリザリと嫌な音を立てて鱗が砕かれ、剣はますます肉に食い込む。溢れる鮮血は舞台に深い血だまりを作った。

魚の腐ったような悪臭が舞台から中庭に広がっていく。客人達は咳き込み、中には蒼白な顔で席を立つ者もいた。

「イイ……イ……イタイ、イタイ、イタイ、イタイタイタイ、タイッ、イタイヨ――ッ」

我慢の限界を超えたのか、突然、子竜が口輪をはね飛ばして泣き叫ぶ。人間となんら変わらぬ断末魔の悲鳴だった。せつなく、悲しく、おぞましく、いつまでもつづく悲鳴。

領主が顔色を変えて、僕に怒鳴った。

「早くとどめを刺せ！」

「無理です。剣が……動かない……」

「ええい！　貸せ!!」

舞台に上がってきた領主に蹴倒され、僕は血だまりの中へ転がる。僕に代わって子竜と向き合った領主は腰から長剣を引き抜くと、雄叫びをあげながら、半分もげかけた子竜の首をめったやたらに斬り刻んだ。

子竜の断末魔は止んだが、まだ倒れない。竜種の生命力の強さが子竜に安らぎを与えなかった。

屍同然の姿をさらす子竜を前に、最初は笑っていた客人達も次第に押し黙り、やがて不愉快で気詰まりな時間を必死に耐える様子がありありと窺えたが、領主は空気を読まない。嬉々として子竜の頭を抱えると、今度は素手で引きちぎろうとした。久々に剣を使い、血を見たことで、口調も粗野な兵士時代のそれに戻っていた。

「クソッ！　死ねッ！　死ねッ！　くたばりやがれ！」

長い格闘の末、領主はついに子竜の首をもいだ。首がなくなってもしばらく立ち続けていた子竜だが、その心臓部を領主が執拗に剣で刺し続けると全身を痙攣させ、どうっと地響きを立てて横倒しになった。土煙の中で子竜はすべての動きを止める。血は流れなかった。長い苦しみの間に、子竜の体に残る血はなくなっていたのだ。

子竜は、死んだ。

領主は血と膿で汚れた自分の衣服や手や顔をゆっくりなぞり、高笑いした。

「おやおや？　皆様、テーブルを離れて何処へ？　せっかく殺してやったのに、子竜の脳髄フリッターは食べねぇのかよぉお？」

その時、空をつんざくような異音がした。間を置かず、遠くで爆発が起こる。

「なんだ!?」

テーブルを立てずにいた客人達がおろおろと周囲を見回す。領主も唾を吐いて耳をそばだてた。

「連合軍がまた戦でも始めたか？」

「違います」と僕は叫び、炎の上がった方向を指さす。燃えているのは、竜舎だった。

「竜達が……逃げたみたいです」

鈍色の雲が垂れ込めた領地の上空を覆い尽くすように竜の群れが飛翔していた。その体色から、竜舎の竜達だとすぐにわかる。

竜達は鳴きながら力強く羽ばたき、空を旋回していた。普段見慣れた弱々しくしょぼくれた彼らの姿はそこにない。鉄枷も檻もまして竜舎の頼りない壁など、彼らがその気になればなんの障害にもならない代物だったのだ。

彼らはずっと我慢してくれていたのだと、僕は知る。人間からどんな酷い扱いを受けようとも必死に耐え、人間を信じようとしてくれていた。限界まで。

竜達を絶望させたのは、人間の罪だ。人間は報いを受けねばならない。

僕は尻餅をつく。歯の根が合わず、もはや力も入らない。逃げ惑う客人達に蹴飛ばされながらずるずると這いずって中庭の隅までくるのがやっとだった。

遠くで、混乱した叫び声がいくつもあがる。

「火だ！　竜が火を放ったぞ！」

「屋敷が燃える！」

「熱い！　熱いよぉ！」

ぶあつい雲が夕焼けのように色づきはじめる。火の手があちこちで上がっていた。空気は乾燥し、敷地内には干し草もたくさんある。領地一帯が焼け野原となるのは、もはや時間の問題だろう。

旋回する竜の数はどんどん増えていっているようだ。竜達が仲間を集めているのだろう。人間に使役されていた世界中の竜達が再び自由を取り戻し、空に駆け上がっていく様が、僕にはたやすく想像できた。

竜の反乱だ。人間は見限られたのだ。

チリチリと背中に熱を感じて振り向くと、炎が蛇のように地面を這って僕に近づいてきていた。

「ひっ」

僕はいまだ立たない腰を引き摺りながら、後ずさる。下半身に強い不快感がある。いつのまにか失禁していた。

「誰か……助けて！」

僕は天を仰いで叫ぶ。悠然と腹を見せて飛ぶ上空の竜達に必死で呼びかけた。

「僕だ！　世話係だよ！　助けてくれ！　誰か……その背に僕をのせて、この地から連れ去ってくれよ！」

目蓋の裏に、赤い竜の背に乗って軽やかに飛び去った黒髪の男性の横顔が浮かぶ。

僕があの人と赤い竜をこんなにも羨ましく思うのは、彼らが互いを代わりのいない存在だと認め合っているからだろう。羨ましい。1日でいい。僕も代わりのいない人生を生きてみたい。

狂ったように空に向けて手を振っていると、ひときわ目を引く1体の竜を見つけた。闇のように真っ黒な体色……竜舎にいた黒い竜だ。

「助けてくれ！　ここだ！　すぐ下にいる！」

僕の声が聞こえたのか、黒い竜の首が少し傾いだ。たしかに目が合ったと思う。助かった、と思った瞬間、僕の背中に熱い衝撃が走った。

なんだ？　火が燃え移ったか？

呻きながら背中に手をやると、ぬるぬるする。血だった。僕自身の血が噴き出していた。その驚きと痛みと恐怖で絶叫する僕の前に、長剣を血で濡らした領主が立つ。

「馬鹿が！　大きな声を出してんじゃねぇよ！　今、竜に火を噴かれたら、俺まで巻き添えを食うだろうがっ！」

どうやら領主は僕に柄ではなく、刃を向けたらしい。

僕は朦朧としてくる意識の中、黒い竜に向かって両手をあげた。

「待っ……て……僕を選ん……でくれ……な……いか？」

黒い竜はゆっくりと翼をはためかせ、飛び去っていく。聞こえていないのか？　僕は懸命に声を振り絞った。

「待って……僕だけ……は……僕は……」

「だから、うるせぇんだよ！　死に損ないがっ！」

領主の長剣が煌めき、僕の両手を肘から斬り落とす。

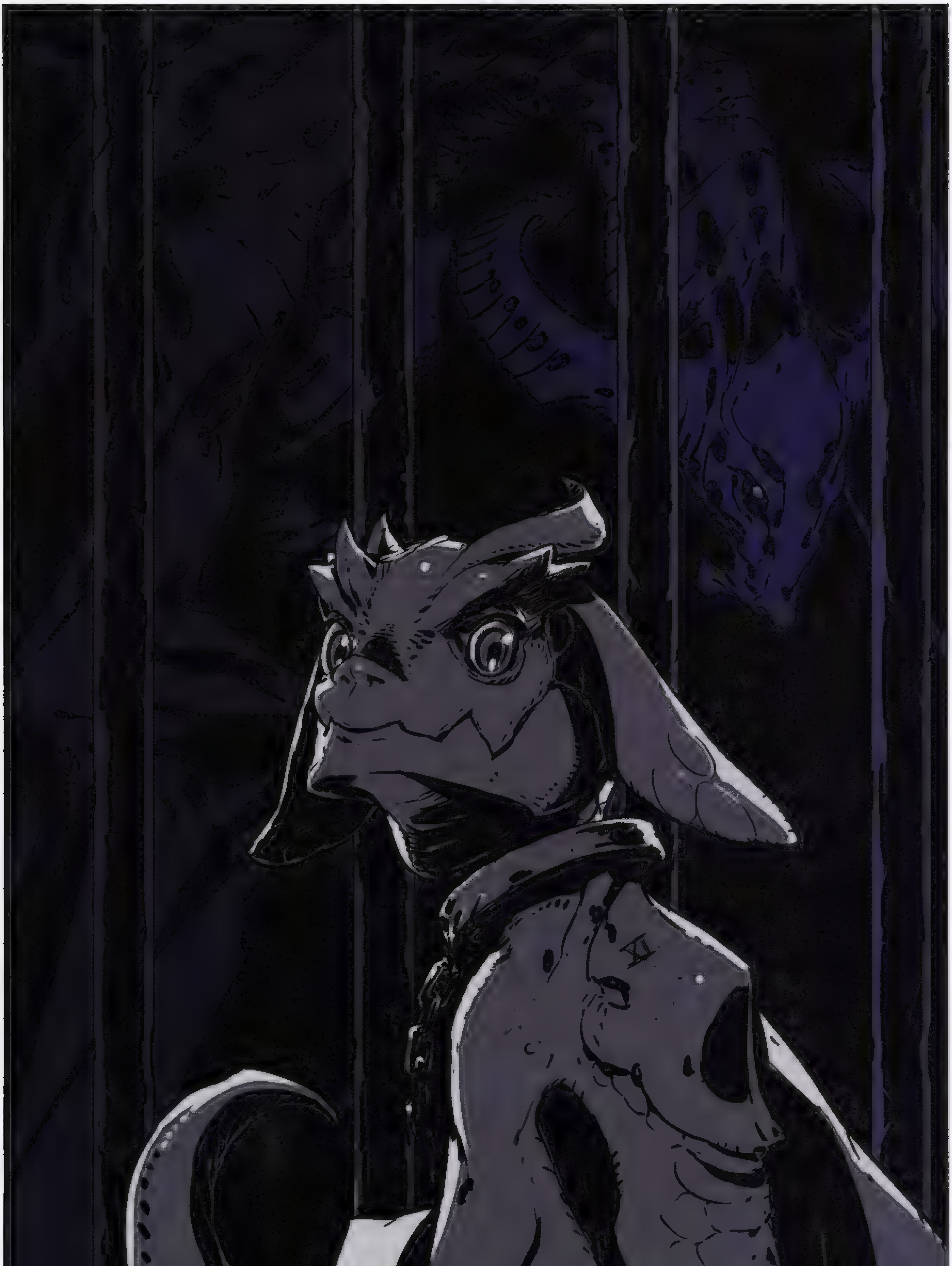
「『僕だけは』なんだよ？　自分だけは他の人間と違って純粋とでも言うのか？　竜とわかり合えるとでも言うのか？　ハハッ。クソがっ。おまえはなぁ、自分が仕事をもらって生き残るために子竜をあっさり見捨てた人間だよっ。よくいる薄汚い人間の1人だよっ。代わりの者ならいくらでもいる、無価値な人間の1人なんだっ」

領主の情け容赦ない言葉が僕を鞭打つ。僕は仰向けに倒れ、口と耳から垂れてくる自分の血を感じながら、空を見上げた。

今、炎に包まれた空を自由に飛び回る竜達の姿には、あの赤い竜と同じ気高さと雄々しさがある。

「なんて、美しい……」

僕は血の味がするつぶやきを漏らし、目を瞑った。



A_4010「正しく病んだ者達」

著：松下彩季　原案：ヨコオタロウ

大きな森の中は、まるで海だ。折り重なる枝と茂る葉が風にざわざわと鳴って、長く居るとさざ波のように聞こえてくる。波音のただ中に身を置き続けると、さらにそれは歌声のようにも聞こえてくる。私はだから、森が好きだ。家族からも離れ、私のすべてを覆い隠してくれるから。

獣道に一人分け入って、黙々と木の実を集めたり、茸を採ったりする。狩りをすることも苦ではなかった。小さな兎や鳥でも捌いて持ち帰れば、家族もみな喜んでくれた。そばかすとにきびだらけで器量良しでもなんでもない私には、女達に混ざって井戸で洗い物をするより、泥にまみれて鹿を追うほうが似合う。無骨な人間の父より、美しいエルフの母にもっと似ればよかったのかもしれない。女友達の少ない私にも年頃の娘だなんだとうるさく言い、毎晩大きないびきをかいて眠る髭面の父。豪快な彼のどのあたりが母の恋心を刺激したのか、私にはついぞよくわからないままだった。

「この道を抜ければ、泉が見えてくるはず。母さん、まだ歩ける?　少し休む?」

「今日は調子がいいわ。まだ大丈夫よ。すまないね」

身重の母を気遣いながらも、決して周囲への警戒心は解かない。できれば陽が傾く前に鬱蒼と茂るこの獣道を抜けてしまいたい。母を守るようにして後ろを歩く弟達はいよいよ山歩きにも、そして手に武器を持つことにも慣れてきたようだ。悲しいことかもしれないが、生き抜く力は誰にだって必要だ。たとえそこがどんなに辛い場所であったとしても。私は二人の弟にも声をかける。

「お前達はどう?」

「心配性だな、姉貴は。いざとなったら、俺におぶうくらいはまかせなよ」

「ぼくもがんばれるよ、ねえちゃん」

「よし。疲れすぎると勘が鈍ってしまうから、無理をしてはダメよ」

住んでいた町は焼かれた。かつておとなしい竜を従えた女が、一晩だけ町の宿屋に泊まったことがあった。艶やかな濃い色の髪をした年若い女性はとにかく美しかった。隠しきれない高貴な空気をまとった旅人に、町はにわかに色めき立ったものだ。宿屋の店主は見送りの後、竜からたまたま剥がれ落ちた銀の鱗を拾ったそうだ。「銀色は幸運を招く。繁盛のお守りに」と店の看板にぶら下げていたが、それが運の尽きだった。

竜を使役する連合軍が、自分達に従わぬ竜を駆逐して回る「竜狩り」の噂は聞き及んでいた。しかし、それがまさか自分たちの住む辺境の町を訪れるなどとは、誰も夢にも思っていなかったのだ。

竜を連れた女を宿でもてなし、通報しなかったことが罪だという理由で、町は一晩で竜狩りの名目の元に蹂躙され焼き尽くされた。女の向かった先を知らせよと言われても、誰もその行方など知るはずがない。とてもおとなしい竜だった。人に危害を及ぼすこともなかった。何も知らない。助けてほしい。大きな声が自慢の父はそう叫び続け、最後にどうか女子供ばかりは見逃してくれと縋ったところをそのまま袈裟懸けに斬り下ろされた。

「逃げろ」

滅多刺しにされながら、父は最後に真っ赤な血を吐いて言った。無論声などなかったが、遠目からも汚れた唇の動きが見て取れた。鳶色の私の瞳は、人よりもずっと遠くまで見えることが自慢だったから。

「姉貴、上っ……!!」

理不尽な地獄絵図を思い返していたばかりに、空を行き過ぎる羽音に気づくのが遅れた。舌打ちを堪え、急いで木のうろに母と弟達を引き寄せる。重なり合う針葉樹の葉の隙間に、私は目を凝らした。逆光の空によく映える巨大な影は、鷲や鷹より遥かに大きい。

「竜だわ。人が乗ってる」

竜はこちらを攻撃してくることもなく、真っ直ぐに飛び去っていった。広げた翼は、まるで行く先を指し示す光の嚆矢に見えた。

「行こう!　母さん、もうすぐよ。緑竜の村は近いわ」

久しぶりに自分が笑顔を浮かべていることに、私は気がつけなかった。母と弟達が安堵の顔で微笑んでいることが、今の私にはただ嬉しくて仕方がなかった。

❖

緑竜の村。まさか本当に辿り着けるとは思ってもみなかった。町を訪れた商人達のただの噂話だと思っていた。だが霞のような噂に縋るしかなかったのもまた事実だ。連合軍から逃げ出した緑の鱗を持つ竜と固い絆で結ばれた司祭とが、行き場を失った人々を助けるうち、やがて小さな村が作られたという。

実際に辿り着いてみれば、森に囲まれた泉のほとりに布張りの簡素なテントや小屋が立ち並ぶばかりの、村とも呼べぬような野営地だった。それでもかなり清潔で、雨風をしのげる場所を無償で提供してもらえることが私達の家族にはありがたかった。村人の多くは連合軍の横暴によって居を失い、肉親を失った者がほとんど。彼らは司祭が語る「竜と共に生きる」という思想に共感し、密かに武具を集めながら、連合軍に使役されている竜を救い出す機会を窺っていた。

「竜とて私達と同じ生き物なんだ。それを連合軍の奴ら、戦争の道具のように好き放題扱ってさんざん虐げた上に、従わぬ竜を狩るなど……狂っていやがる」

「司祭様の緑竜を見よ。あれほど物静かに、我々を見守ってくれているのだ。竜に罪はない」

「竜も人も見境なく殺す連合軍こそ悪の化身……かつての帝国軍と何も変わらん。心を持たぬ畜生どもめ」

金も無く、食料も乏しかったが、泉の豊かな水が救いだった。何より、多くの人の瞳には怒りとともに希望の光が宿っていた。この村には緑竜と司祭様がついている。いつか連合軍に一矢報い、あまたの竜を使役から解き放ち、皆が共に暮らせる立派な町を築こう。そんな理想は父を失って冷えた私の心を温めるものとなった。

「こんにちは。お加減はいかがですか」

「これはこれは、司祭様」

毛布を広げ、休んでいた母が笑顔で身を起こす。私は急いで温かな湯を用意しようと立ち上がった。

「ああ、すぐに出るので茶は結構です。ゆっくり座っていてください。そして何度も言うようですが、私は司祭でも牧師でもありません。どうぞ普通に名をお呼びください」

「いつも母を気遣っていただき、ありがとうございます。レオナール様」

緑の竜を従えたその村の守り手は、噂よりもずっとどっしりとした体躯の持ち主だった。鋼の装備品をものともせぬほど屈強で凛々しく、司祭というより僧兵を思わせる。真っ直ぐな光を宿した双眸が印象的で、特に私は竜の傍らに立っている彼に何度も目を奪われた。日々、竜の身体を労る彼の姿を、時折私は木陰から盗み見る。

「レオナール様……」

緑竜の鱗の色を映し、時として翠緑に輝く瞳。ありきたりな鳶色の目しか持たぬ私にはそれが羨ましかった。竜を駆って人と竜とを救うべく奔走し、竜狩りの兵士達を何度となく退けて今日があるともっぱらの噂だ。服の下に隠された隆々とした筋肉の美しさも私は知っている。朝靄の中で重く太い棍や鎖を軽々と振るって自らを鍛える姿のなんと頼もしいことか。

もしも。もしも彼と特別な関係になることができたなら。

あの人にとってかけがえのない、たった一人の私になれたなら。

「そうしたらレオナール様じゃなくて、レオナール、って呼んで……私のことも名前で呼んでって……」

竜舎の裏の林に身を隠し、彼の背中を追った後に駆けめぐる妄想は日毎に体を火照らせる。

「レオナール……っ」

この膨らみのない胸にレオナールの唇が触れ、この脚の隙間にレオナールの無骨な指が潜り込んでくる甘いひとときを、私は何度も何度も自分の手指で追いかけた。そんな日が来ることはないとしても、夢を見ずにはいられない。小さな声で何度もその名を呼んでみる。誰にも聞こえないように濡れた唇を噛みながら。

私がある日、狩りを終えて帰ってきた日のことだ。レオナールの住む簡素な小屋を訪ねると、彼は物静かな笑顔で出迎えてくれた。

「兎を狩ってこられたのですね。見事な腕前だ。これは貴女が?」

「はい。レオナール様にもお裾分けをと、母が」

「いいえ。お母様には精をつけてもらわなければ。新しい命は村の希望でもあるのです。ですから、心遣いだけで結構ですよ」

言ってレオナールは微笑むと、私の右の目尻にそっと触れた。指先からふわりと香った、まるで子供のような何とも言えぬ香りに思わず戸惑う。赤黒く汚れてしまった親指の腹をぺろりと舐めた彼の舌の色を、私は強く強く眼の裏に焼きつける。

「兎の血ですね……貴女の鳶色の瞳が、血で汚れていてはもったいない」

小さく跳ねた心臓がとくとくと音を鳴らしたまま、私は急いで踵を返し、林までの道を俯いたままで駆けた。彼の体躯に似合わぬ幼さを宿した香りが、いつまでも頭を離れなかった。部屋に招き入れてはもらえなかったけれど、触れられただけでどうにかなりそうなほどに幸福だった。

いつか彼と、きっと彼と。夢はますます膨らむ。それでも私は、今もただの村人の一人にすぎない。母を訪ねてきてくれるレオナールをこうしてそっと眺めることしかできない。母が身ごもっていてくれてよかったとつくづく思う。こうして二日と置かず見舞ってくださり、堂々と彼の笑顔を見つめることができるのだから。

「明日はぜひ広場へお越しくださいね。陽が沈んで火を焚く頃、聖歌隊の子達が新しい曲をご披露しますよ」

「まあ、それはぜひ」

村の唯一の娯楽ともいえる聖歌隊もまた、レオナールの存在と並ぶ人々の大きな慰めだった。女が歌うとかつての悪い統治者の魂を呼び覚ますので不吉、という理由で、聖歌隊を構成するのは少年のみというのが決まりだった。なんでもその統治者達というのはすべて女性で、歌を歌うことで人を殺す不思議な力があったという。人々から忌み嫌われ「ウタウタイ」と呼ばれていたそうだ。聞く人が聞けば一笑に付すのだろうが、レオナールがそのあたりの迷信や伝説に強くこだわる様も、彼が知らずのうちに司祭様と呼ばれてしまう所以の一つだと私は思う。なんて真面目で、融通のきかない方。けれどそういうところさえも、けがれなく美しいと思う。私のように見目もみすぼらしく、欲にまみれたハーフエルフとはまったく違う世界の住人。私の大切な、輝く英雄。

「そうそう、レオナール様。うちの息子達も、最近は聖歌隊の歌を覚えて口ずさむようになったんですよ」

「喜ばしいことです。人も竜も、みな同じ尊い生き物。誰もが笑い、穏やかに暮らせるのであればそれが何よりの幸福。最近は竜狩りの動向も落ち着いているようです。どうかここで安心して、丈夫な子を生んでください。もしできることなら丈夫な男の子がよいですね」

全て失えど決して心濁らず、
澄みきって澄みきって、ただ病むばかり。

「あらあら、それは生まれてみなければなんとも」

優しい言葉の一つ一つを私は噛みしめ、心に書き留める。レオナールを見送り、あれこれと家事を片づける頃にはもう陽が傾き始めていた。私が水瓶を持ってテントの外へ出ると、弟達が戻ってきた。少し冷えた風に、ざわざわと森の枝葉が鳴っている。

「どこまで遊びに行ってたの」

「……別に。姉貴に関係ねーよ」

父と私に似た兄の方はぶっきらぼうな返事を置き去りにしてテントへ入ってしまった。後ろから駆けてきた末弟は、きひっとほくそ笑んで私の服の裾を引き寄せる。

「ねえちゃん、ねえちゃん。ぼくたち、レオナールさまのせいかたいにねぇ、いれてくださいっておねがいしてきたんだ。そしたらね、ぼくは勝ったけど、にいちゃんは負けちゃったんだよ」

母や私の許可も取らず、レオナールや竜のところへ行って迷惑をかけてはいけないとあれほど言い聞かせていたのに。こつんとげんこつを与えても、なお弟は機嫌よくへらへらと笑ったままだ。年上の兄に勝ったことがよっぽど嬉しいらしい。まったく、男というのはつくづく幼い生き物で困る。しかし母に似たかわいい顔立ちの末弟の笑顔には、私もどこか甘くなってしまうのは事実だ。

「ぼくね、にいちゃんが負けちゃったの、なんでかしってるんだ。ききたい？　ききたい～？」

「しょうがないわね、きいてあげる」

しゃがみ込んだ私の耳に、末弟はまだどこか乳臭く、温度の高い息を吹きかけ囁いた。

「にいちゃんねぇ～、レオナールさまにねぇ～、ちんちんにけがはえてるのがケガラワシイって負けたの。ボクはすべすべだねって。ねぇ、ケガラワシイってなぁに？」

風がざわりと林を駆ける。夕闇色の枝葉が鳴って、幼い私の弟が、天使のような微笑みで笑う、笑う、笑う。

❖

焚かれた篝火の手前に、厳かに列をなす少年達。赤々と燃え上がる炎の向こうには緑の竜が巨躯を横たえていて、まるで専用の舞台を設えたかのようだ。観客である私たちと同じように聖歌隊の歌声へ、うっとり耳を澄ませているのか。じっと瞳を閉じた竜はただそこに鎮座している。私は炎をきらきらと反射させる鱗の一枚一枚を見るともなく眺め、それから指揮者であるレオナールの大きな背をぼんやりと眺めていた。旋律は和になり、泉から吹いてくる湿った風と混ざり合って風下へと流れゆく。

「ねぇ、知ってる？　竜は孤独で強い人間としか、絆を交わさないんですってよ。レオナール様もほら、おひとりでいらっしゃるから……」

噂好きの女達に混ざって泉で洗濯をしている朝にそんな話を聞いた。それが本当ならば、私は一生竜に縁などない人間だ。家族を全員連合軍に惨殺されたというレオナールのように、そして冬山で死にかけながら竜の血を飲んだというどこぞの騎士のように、たった独りで強く在ることなど、どう転んでもできそうもない。

「ねえちゃん、ぼく、あしたからせいかたいのれんしゅうに出てもいいって」

「しっ。歌の途中にしゃべらないの」

「はぁい」

膝に抱いた弟を、私はなおさら強く抱きしめた。幼さからくる体温は高く、身を寄せたつむじのあたりからは力一杯遊んできた名残か、汗の臭いがする。美しい歌声に煽られて、守らなければと不意にこみあげるものがあった。私は絶対に独りになんてならない。絶対に誰も独りにしない。この腕の中のまだ幼い末弟を、隣に佇む母を、その母の隣で仏頂面を決め込むもう一人の弟を、そして母の腹の中に息づくまだ見ぬ弟妹を、父の代わりに守ると決めたのだ。そしてレオナールの側で、彼の役に立ってみせると決めたのだ。

「ねえちゃん、どうして泣いてるの？」

「……うるさい」

こっそりと涙を拭う頃、周囲からわっと拍手が巻き起こった。鎮魂歌の調べが終わって客席に深く一礼したレオナールと不意に視線が重なる。とくんと心臓が鳴ったけれど、その清廉な瞳は私を見ているのではなかった。彼は静かな声で、胸に抱かれた弟の名を呼んだ。

「こちらへおいで」

手招かれた弟はぱっと顔を輝かせると、腕をほどいてレオナールの元へ駆けだした。弟の目線にまで身を屈めたレオナールに背を抱かれた彼は、誇らしげに村人達の前で胸を張ってみせる。

「聖歌隊に新しいメンバーが加わることとなりました。みなさん、どうか彼の頑張りを末永く見守り、そして……」

美しい声で響き渡る口上。篝火に照らされた弟の、誇らしげに紅潮した頬の色。そのつるりとした輝きが眩しいと目を細めた瞬間、ひゅうとわずかに風の動く音が聞こえた。それがどこから発されたものであるか、認識するまでに時間を要したのは、目の前の光景があまりに非現実的だったからだ。

薄っぺらい弟の腹に、大きく太い矢が真っ直ぐ突き刺さっていた。行儀よく座り込んでいた村人達の後方には、薄汚れた弩を構えた男がしてやったりの顔で立っている。弟の口から、ぱっと赤い鮮血が散る。血の滴が炎に照らされて、真っ赤に咲く花のように見えた。耳をつんざく悲鳴が方々から上がると同時に、背後から野太い兵士達の号令が轟いた。

「今だ!!　竜と司祭の男を狙えぇぇぇっ!!」

竜狩りだ。誰かがそう吼えた。真っ赤に燃えた町と父の残像が浮かぶ。蘇る悪夢を噛みしめた奥歯ですり潰した私は地を蹴りあげ、弾かれたようにレオナール達へ向かって駆けだした。

「母さんをお願い!!」

長弟を振り返りもせず、そう告げて夢中で走った。客席側の裏の林から、いったいどこに潜んでいたのかと思うほどにどっとなだれ込んできた兵士達。テントや小屋にどんどん火が放たれていく。ようやくのそりと身を起こした緑竜へも、矢は雨のように降り注いだ。竜にまで至らぬ矢が、手前に散開して逃げ惑う少年達の脳天や背中に次々と突き刺さるのが見えた。駆け込む私は弟の名を叫び、それから英雄の名を呼んだ。

「レオナール様っ!!」

弟をかばうように背を丸めていたレオナールに駆け寄り、間近で目にしたものに息を飲む。弟の腹を貫いた鉄矢は鏃が薄い体を貫通し、レオナールにまで突き刺さっていたのだ。だがその瞳には怒りにも似た強い光が宿る。

「命を……子供達の命を何だと思っているのか……!!」

腰に携えている武具が引き抜かれ、五節の棍が連結したかと思うと瞬く間に巨大な槍の形を成す。

「うおおおぉぉぉおおお!!」

レオナールは弟の身体を抱きしめたまま立ち上がると、片手で鋼鉄の槍を振り回して敵に突進していく。その姿はまるで鬼神。飛び交う矢は当たる前にすべて薙ぎ払われ、周囲に立っていた弩兵達が次々と人形のように吹っ飛んでいく。何という強さ、何という怒り。呆気にとられて為す術もなくしゃがみこんだ私の上に、緑竜の翼がゆっくりと天蓋のように広がっていく。覆われる直前に翼の内へと滑り込んできたレオナールは、憤怒の形相のままで弟の身体を無理矢理自分から引き剥がした。

「レオナール様!!」

鏃が肉を裂いた音がした。だが傷口から噴き出す血にも、彼は全く動じない。

「私もこの子も急所ははずれている。矢は抜かずに、今はそのまま血止めを。きっと助けられる。そしてまだ息のある子供達をこの翼の下へ」

「ですがこのままでは……竜に乗って、逃げたほうが」

痛みに悶える弟を抱き留めて泣くばかりの私に、彼は俯きがちに呟く。

「……それはできません。この緑竜には、飛ぶ力などないのです」

「そんな!!　だって、私達が村へ辿り着いたあの日、あんなに雄々しく飛んでいたではありませんか!」

「それは、あなたの見間違いでしょう。この竜は飛べもしない、炎を吐くこともできない。ゆえに連合軍に見捨てられた竜なのですから」

言われて見上げた翼に、私は初めて理解した。レオナールが従えていた物静かなこの竜はただ貫禄があり、おとなしかったというのではない。剥げ落ちかけたたくさんの鱗、皺の寄っただらしのない翼の裏の皮膚、微かに震えている牙の生えた口元、どこかくすんだ竜眼。レオナールばかりを見つめていたから気づかなかった。何もかもがかつて見た銀色の竜とは違いすぎている。この緑の竜はもう動くことすら容易ではないのだ。

「それでも……守ってくれるの……？」

ものも言わぬ緑竜の翼の向こう、押し掛ける軍勢を相手にレオナールは独り奮闘し続けた。鬼神の如き彼の雄叫びが、私をどうにか奮い立たせてくれる。あの方が戦っているのだから、守ってくださっているのだから、ここでお役に立たなければ。私は周囲でまだ息のある少年達を翼の下に引っ張り込んでは、できる限りの止血を施した。だがそれで事態がどうなるというものでもない。

「痛いよぉ、痛いよぉっ、痛い、いやだ、痛いいぃぃぃ!!」

「待って……待って、待って待って……!!」

末弟がむやみやたらと泣き叫ぶ声は、私のなけなしの気概を殺いでいくのに十分なものだった。せっかく足下まで引きずってきた聖歌隊の少年が、またひとり美しい顔を歪めてひいひいと喚き、身を捩らせ、それから息絶える。新たな火矢を受けたのか、竜がぐおうぐおうと苦しげに鳴く。耳を塞いでしまいたい。鼻を潰してしまいたい。瞳を閉じてしゃがみこみ、ただ泣いてしまいたい。

「レオナール様……レオナール……っ」

いつも腰にくくりつけている包丁代わりの短刀を手にしたままで、私は狼狽する。自分の服の裂けるところは全部裂いて包帯代わりに使ってしまった。この翼の下から出れば死んでしまうかもしれない。あとはどうしたらいい、どうしたらいい、どうしたら。誰を救えばいい、なにをしたら。母さんは無事？　もう一人の弟は？　手だてが見つからない。混乱に腕が震えて止まらずにいたその時、翼の内側へごろりと大きな体が転がってきた。

「ひっ……!」

少年達の死体の上に放り込まれたのは、脚に矢を受けた大人の女性だった。もがいて呻いたので生きているのだとわかる。それは無数の矢を背に受けた長弟の死体をマントのようにおぶった私の母親だった。

「母さん!?　母さんっ!!」

縋って名を呼ぶ私の上に、ゆらりと影が落ちる。

「うふふ……ここに、ごちそういっぱいね……だから助けなくちゃ……助けてあげる」

母を運んできたのは、見知らぬエルフの女だった。村人の中にこんな妖しげに美しい女は見たことがないが、かといって連合軍の鎧を着ているわけでもない。彼女は血を滴らせる歪んだ大剣を手に、暗い笑顔で私に微笑み、身を翻すとレオナールの隣に並び立った。

「正しく病んだ者達」

「ここにいる兵士、ぜーんぶ、倒していいんでしょう?」
「アリオーシュ……何をしに戻ってきた!! 去れっ!!」
レオナールの歯噛みする声にも、アリオーシュと呼ばれた女はまったく動じる気配がなかった。むしろ舞踏会に招かれた淑女のようにくるりくるりと巨大な剣を回して、心地よさそうに血と炎の世界と化した周囲を見渡していた。
「お手伝い、必要でしょう? そうしたら……ごちそう、わけてくれるでしょう?」
「クッ……背に腹は代えられぬか……。救わねばならない、けがれなき命だけは!!」
二人の間に何があったのか。何も知らない私は緑竜の翼の陰に隠れながら、人間業とは思われぬ二人の戦いぶりをただ息を詰めて見守るしかなかった。
アリオーシュの剣はひどく歪んでいるにもかかわらず、的確に兵士達の急所に突き刺さり、信じ難い軽やかさで首を斬り落とす。レオナールの槍は兵士達が二度と武器を持てぬように腕や脚の腱を破り、その拳は致命傷にならぬ部位の骨を砕いていった。戦い方の全く異なる二人が、しかし息を合わせて敵を殲滅していく様は、それこそ輪舞を眺めるかのようだ。血を撒いて美しい。私は少しずつ、身体の震えが収まっていくのを実感する。この二人がいてくれれば助かるかもしれない。
と、離れた場所からすえた臭いの熱風が吹き付けてくる。赤々と燃える泉のほとりに巻き上がる暴風。明らかに不自然な空気の流れから、瞬時にそれが竜の放った火球が生んだものだと悟る。
「あれは、黄色い竜……!?」
連合軍が引き連れた竜の一団を泉の向こうで足止めしていたのは、黄色い鱗を持つひときわ大きな竜だった。黄色い竜が広げた鋭く尖る翼の形に、私は見覚えがあった。この村へ導かれたと思ったあの日、森の上空を嚆矢の如く飛んでいったのはあの翼だ。
そういえば――生まれた町を焼いた竜殺しの軍勢が探していたのは、女だった。狂った女が従えるという、狂った殺戮の巨大竜。善もなく、悪もないというその竜の鱗の色は、血を拭いさえすれば暑い季節に太陽を追いかけて咲く花のような美しい黄色だと聞いた。
「狂い竜」
ぞっと背筋が冷えた。アリオーシュの笑い声が黄色い竜の咆哮と重なって、私が思わず自分の肩を強く抱きしめた時、足下にひたりと触れる感触があった。もはや怖れさえも抱くことができず、無防備に振り返る。
正直、私にはもうそれが誰なのか、なんなのか、よくわからなかった。身を捩った母はみっともなく脚を広げていた。足下まで引きずったように続く、赤い液体。さらけ出された尻の合間に、瘤のように見え隠れするあれは。
「たす……け……」
「――母さんっ!!」
やっと自分のものだと思える声が出た。神はいる。すぐに思った。私は私を急速に取り戻す。これほどの地獄にあって、まだ命はここにあり、新しい生命を生み落とそうと必死に足掻いている母の姿がある。これを神の意志と言わずになんと言おう。嗚呼、命はこれほどに美しい。生きろと囁く声が聞こえた気がした。生きろ、いきろ、イキロ。お前は独りではないのだから。私は独りじゃない。独りになんかならない、絶対に。
その刹那、私の視界は真っ赤に明るく開けた。空が見える。臭い風がより強く吹き付ける。私達を守っていたはずの天蓋――緑竜の片翼がいきなりちぎれ飛んだのだ。力無き緑竜の呻きを、地を揺らさんばかりの咆哮がかき消す。連合軍の竜を駆逐した黄色い竜は真っ赤な眼を輝かせて、緑竜の肉に牙を突き立てていた。
「追い出されても待ってたの――美味しいものがここに集まる日……独り占めしてるのは、あいつのほう」
気づけば私の背後にはゆらりとアリオーシュが立っていた。血塗れの手で口元を拭えば、まるで紅を引いたような唇に白い歯が美しく映える。
「やめるのです、アリオーシュ!!」
アリオーシュと私の間に、レオナールが素早く身を差し入れようと駆け込んでくるのが見えた。しかし彼女は、竜狩りの兵士から奪ったらしい剣の切っ先を左手で私に突きつけ、そして右手で歪んだ剣の切っ先を、私の隣で仰向けに倒れたままの弟に据える。
「それ以上動いたら、どっちか殺して私がもらってもいい?」
「バカな真似はおよしなさい……連合軍に家族を、子供達を奪われたのは貴女も私も同じ。なのに、どうして」
「殺されたから、守るの。もうなくさないように、大事に、守るのよ……ねぇ、どっち? どっちが好き?」
私は震え、泣きながらレオナールを見つめる。鳶色の瞳に涙を浮かべたままその人の名を呼び、はじめて求めた。
「レオナール……助けて……っ」
だが彼は逡巡していた。私と弟とを見比べて動かない。
「――どっちにすぅるぅのぉ～?」
わらべ歌の一節を朗じたアリオーシュは、遂に両手を同時に振りかぶった。きゅっと瞑った瞳から涙の雫が溢れた瞬間、微かな呻きが私の耳にイヤな響きを残した。
「…………レオナール、様」
弟の身体へと覆い被さったレオナールの背には、深々とアリオーシュの歪んだ剣が突き刺さっていた。私へ向けた剣を放り出した彼女は高らかに笑い、両手を使ってねじれた刃の切っ先をレオナールの身体へ押し込んでいく。
「あはははははははは!! やっぱり!! 私と一緒!! かわいいかわいい子供を捨てられない!! 死んでいてもかわいい、かわいい、かわいいものね!! 守らずにはいられないの、だって子供達はとてもキレイだから!!」
レオナールが選んだのは生きている私ではなく、とうに鏃へ塗られた毒が回ってかわいい死に顔をさらした弟のほうだった。心臓にまで達した刃がその背を大きく切り裂く。それでも英雄は私の弟をかき抱き、離そうとはせず。
「…………っ」
最期にぽつりと弟の名を呟いて、そのまま絶命した。呆然と、瞬きさえ忘れた私の背後では、なお母が呻きながらのたうっていた。動けぬ私の涙をそっと拭ってくれたのは、あろうことかアリオーシュだ。雫のついた指先をぺろりと舐めて、彼女は微笑む。
「泣かないで。女は強くなくちゃ……ほら、血の臭いがする……命のにおい……女の臭い……素晴らしい臭いよ」
言ってゆらりと微笑んだ彼女は剣を捨て、私に遠慮もせずに母の身体を仰向けに返すと、股の間に右手を差し入れ、左手で母の腹を強く押しはじめた。
「ぎゃぁぁぁぁあああああ!!」
母は絶叫し、アリオーシュは笑った。
「あはははははは、あったかぁい!! なんてきれいな色、ほら、きれいな頭!! 見えた、見えたよ、ちいさな手!!」
「やめて……」
私は必死で声を出した。近づこうとした。けれど、どうしたってへたりこんだ脚がもう動かない。
「すごく美味しそうっ!! ああ、来てぇぇ! はやくいらっしゃい、私の赤ちゃん。そしてひとつになりましょう。くくくくくっ、あはははは、ほら、出せよ!! 出てこいよ!!」
「やめて、やめて、やめて、やめ……て……ぇ」
歯の根が噛み合わない。掠れた声しか出ない。舌を噛みたくてもその力もない。目の前で失神したであろう母の張りつめた乳のあたりがしっとりと濡れて、ほのかにミルクのにおいが立ちこめた。アリオーシュの背後では、竜が竜を貪り喰っている。牙で骨を砕く音は、まるで打楽器のように不気味なリズムを刻む。目前では女が幸せそうに笑いながら両腕を血に染め、母と赤子をつなぐ命の糸に真っ赤な唇で食らいつこうとしている。
「美味しそう……すごくすごくほら、美味しそうよ……!! 守ってあげる、もういちど、うまれなおして、私が、おかあさんよ、おかあさんよ。守ってあげる……っ」

なんなのこれは。
どうすればいいの。

不意にどすんと鈍い音がして、女の手から湯気を立てた赤子が滑り落ちた。
「なぁに、あなたも……ごちそう……食べたいの……?」
「…………」
女の腹に大きな剣の切っ先が突き込まれていた。背骨を砕き、子宮を貫くように刺さった刃をそのままに、剣士はレオナールの死骸に刺さりっぱなしだった歪んだ剣を奪い、更に容赦なくアリオーシュを切り刻んだ。どこにそんな力があるのかと思うほど軽やかな剣閃で、アリオーシュの指先が、手首が、二の腕が次々に斬り飛ばされていく。私の顔に血しぶきが飛んでも、彼女の首が体から完全にちぎれても攻撃の手はやむことがなかった。
「そのくらいにしておけ。もうとうに死んでおる」
「…………」
どこからかしゃがれた美しい声が響いてきた。森の木々が鳴らす音色のような、不思議な声音だった。
「この村を囮にして、狙いはこのエルフの女と、病に飲まれたあの黄色であったな……まったくもって愚劣な策よ。あとは我がやる」
「…………」
「狂った者同士で惹かれあう? 笑止。我は認めぬぞ」
虚ろな瞳の男は黙ったままで、私の母の子宮から流れた大量の血と、狂った女の体から溢れる血だまりにただ立ち尽くしていた。背後に燃えさかる火の影を背負い、ざっと強い風が吹いたかと思えば、上空から新たに竜が舞い降りてくる。私は一瞬、男に翼が生えたのかと見紛うた。その鱗の色は炎よりも鮮やかな真紅。緑竜の骨を夢中でしゃぶる黄色い狂い竜に、赤い竜の吐いた炎が直撃すると地面がずんと揺れる。紅の翼が羽ばたく度に風が生まれ、遠くの木々まで揺れる、ゆれる、ユレル。擦れ合う葉の織りなす旋律が、けれどもう私には聞こえない。どうしても、なにも聞こえてこない。
母はとっくに動かなくなっていた。そして赤子は一声たりとて泣かなかった。ゆらゆらと立ち上がった私は不意に鈍い痛みを覚え、下腹を押さえる。白い内腿を見たこともないようなどす黒い血液が滴り落ちていた。
それが私の見た最後の色。
狂い竜を屠らんと圧倒的な力を見せる赤い竜を見つめたまま、唇を歪めた騎士の、微かな笑い声。
それが私の聞いた最後の声。
泉の向こう、鬱蒼と茂った森の手前。微かにきらめいたのは、黒い竜の双眸。漆黒の鱗が月明かりを映した、一瞬の鈍い輝き。それが私の見た――いいえ、そんなものはもう幻に違いない。私の鳶色の瞳は、何も正しいものなど映しはしない。
私には何も、何も、なにもみえてはいなかったのだ。
ゆっくりと瞬いて濡れた両眼を大きく見開いた私は、自分の鳶色の瞳に両手の爪を突き立てた。



A_4030「妹」 著：白本奈緒　原案：ヨコオタロウ

　鼻孔をくすぐる懐かしい草の香りに、不意に目を覚ます。
　小さな端切れを縫い合わせ一枚にした布が、目の前で風に揺られてたなびいていた。つぎはぎだらけの生地を木の枝に結んだだけの即席の天幕。たった一枚の布とはいえ、木陰を選んだ甲斐もあってか、昼に近付いた日光を優しい光に変えてくれている。草が柔らかく体を包む。その心地よさに再び目を瞑（つむ）ろうとした瞬間、
「目が覚めた?」
　天幕の隙間から顔を出す少年。その声に驚き、フリアエは急いで身体を起こした。
「副隊長に言われて、フリアエ隊長を起こしに来たんだけど」
　丁度よく起きてくれて助かったな、と笑う少年を何度か瞬きしながら見上げる。彼の腰に使い込まれた剣が携えられている。痩せた少年の身体に不釣り合いな厳めしい武器。その意味を思い出した途端、起き抜けの頭が急に鮮明になり、今がどういった状況なのか、はっきりと自覚した。
　そうだ。もうすぐ私も同じように剣を手に取り、あの人と戦う。
　フリアエは少年に礼を伝えると、身支度をして天幕の外に出る。眠って凝り固まった筋肉をほぐす為にもぐっと伸びをして、息を思い切り吸いこんだ。
　いけない。ほんの少し休憩するつもりだったのに、随分と眠ってしまった。
　周囲は驚くほど長閑（のどか）で……戦乱からは程遠い平和な村の昼下がりを思わせるような、緩やかな時間と景色が流れていた。
　空は青く澄み渡り、白く薄く伸びた雲が浮かぶ。周囲を岩山に挟まれた窪地には深緑の草木が広がり、時折心地よい風が吹き抜けた。清涼な空気を胸一杯に吸い込む。
　だがいくら緩やかで清廉な景色が広がっていようと、この国の各地方で戦火が広がっているのは確かだ。周りを確かめれば、動けぬ人々は上空からの索敵に見つからぬよう木陰に身を隠し、ドラゴン達は岩山の影にその巨大な体を小さく丸めて休んでいる。少年達が武具の整備を行い、大人は軍議と兵器の調達に忙しい。女達は僅（わず）かな食糧で腹が膨れる様に工夫して食事の支度を進めている。老人達がドラゴンの身体を拭いてやっている。各々が動き方を把握し機能している姿は、昔から続く小さな集落のようでもあった。
　人と竜が共に生きている光景。
　かつて竜と人が交わることなく存在していたなんて嘘のようだ。
　ふと気づくと先ほどの少年がフリアエの武具を持って側に立っていた。心配そうに伺い見ている様を見ると、よほど自分は難しい顔をしていたらしい。
「銀の竜の様子を見て来るわ」
　少年を安心させるよう、微笑みかけてから歩き出す。
　周囲の人々に挨拶をすれば、屈強な兵士達は皆フリアエに笑顔を返した。
　ドラゴンと人が集い、一つの兵団となっている。フリアエが入団する前は統率の取られていない烏合の衆に過ぎなかった。自分は兵団に集まる諸国の情報を元に周辺の危険度を分析し、言葉少なくではあるが出来る限りの助言をしてきた。その助言は的確で幾度も兵団の危機を救い、今では部隊長を任されるまでになっている。農民や一兵卒達と違いフリアエに部隊運用の知識があるのは、騎士団長であった兄の姿を見続けていたからであって……
「フリアエ様、懐かれちまいましたね」
　一人の兵士の言葉にフリアエは我に返った。足元に、ご機嫌に尻尾を揺らす犬が一匹。
　赤茶色の毛の塊は、期待に満ちた眼差しをフリアエへと向けている。
「……ついてきてはダメ」
　犬は人の言葉が分からぬと首を傾げる。フリアエはため息をこぼした。犬はいつの間にかこの兵団に居つき、フリアエが気紛れに撫でてやれば驚くほど簡単に懐いた。そしてフリアエが歩き出すと、いつもどこからか走り寄ってきてついて回るようになったのだ。
「踏みつぶされるわ」
　犬はやはり言葉を理解せず、フリアエの足元で楽しげにじゃれついている。
「もう……」
　困った。これから竜の元に向かう。一歩間違えると、小さな犬は簡単に押し潰されてしまうだろう。だからと言って、必死に兄を追いかけていた幼い頃の自分を彷彿とさせるこの犬を邪険に扱うのは、少し躊躇（ためら）われた。
　フリアエは足元の犬へと視線を戻す。それから動きを制するように掌（てのひら）を犬の前に差し出した。
「イウヴァルト、まて!」
　繰り返し言い聞かせてきたこの命令を犬も理解したらしく、ぴたりとその場で動きを止める。
「そいつもフリアエ様の命令しか聞かないんだ」
「俺達だってその犬と同じさ。酷い戦場でフリアエ様はあえて最前線に立ってくださるんだ、そりゃ奮い立っちまう!」
　素直に従った犬に、周囲の兵士達はからかうように笑い声をあげ、フリアエはいい子ね、と微笑みかけた。
「イウヴァルト、そのまま、まて、よ」
　躾（しつ）けた甲斐もあり、掌（てのひら）を差し出したまま後退していくフリアエに、犬がついてくることはなかった。
　犬と接する一時は、戦いも、ここが兵団の駐屯する場所だという事も忘れそうになる。けれどそうして浮ついた心は、ドラゴン達に近づくにつれて、静かに抑えられていった。
　岩陰には何体かのドラゴンが体を休めている。その中で大きく、一際美しい銀の竜が、ゆっくりと頭を上げた。
　銀の表皮が反射し、フリアエは思わず目を細める。大きな銀の竜はぐるりと喉を鳴らし、フリアエへと首を伸ばした。その姿に手を振り、優しく声をかける。
「気分はどう?」
　返事はない。冷たい表皮に触れれば、指先から答えの代わりのようにぐるぐると喉が鳴る音が伝わった。言語を操るドラゴンも少なからずいるようだが、この銀の竜は言葉を発したことはない。
「……この拠点での生活も、もうおしまい」
　銀の竜へと更に近づいて、その体に体重を預けるようにもたれかかる。
「まもなく連合軍との戦いがはじまるわ」
　ドラゴンの首に両腕を絡める。ドラゴンの表皮はひやりと冷たく、心地良かった。
「もうすぐ……」
　背後で武器の整備を終えた子ども達がはしゃいでいる。フリアエはその甲高い声の主へと目をやった。
　兵団内にいる子どもは、戦災孤児達だ。拠点で働く事を条件に面倒を見ている。竜と人の混合兵団は、竜への強い偏見からか雑務を請け負う人手が足りないのだ。
　フリアエの視線の先で五、六人の少年が走り回っている。その後を追って、更に小さな少女が走っていた。少女は必死に追いかけている。だが少女の足では少年達に追いつかない。更に引き離されてしまった時、少女が幼い声で「おにいちゃん」と口にした。すると少年の一人が立ち止まる。少年は少し面倒臭そうな表情で少女を待ち、追いついた少女の手をつかむと、再び走り始めた。今度は少女の速度に合わせて。
　フリアエはその兄妹の姿を見かける度に、遠くから目で追うようになっていた。
　かつて自分も必死にある人の背中を追って、手を引いてもらった時期があった。あの少女のように、あの犬のように、ただ振り向いて欲しくて。
　幼い頃の話だ。幼い頃は難しいことなんて何も考えなくてよかった。ただ無邪気に兄の後を追いかけ、「にいさま」と呼びかければ良かったのだ。それだけで兄は振り返り、フリアエの手を握ってくれる。
　幼いフリアエの小さな手を掴む兄の手もまた、幼さの残る手だった。剣の稽古でできたいくつものマメが潰れ、血が滲（にじ）んでいた兄の手。それでも幼く滑らかな小さなフリアエの手を、柔らかく包んでくれた。
　自分の掌（てのひら）を眺める。剣を握ることを選んだその皮は、すっかり固くなってしまった。あのなんの苦労も知らなかった手の面影など何一つ残っていない。
　それでもいつかこの手で、再びあの優しい手を取り戻すことができるのなら……。
「兄様……」
　兄様、カイム兄様。壊れてしまった、私の兄様。
「大丈夫。私が、必ず……」
　銀の竜の身体に縋（すが）るようにもたれかかり、ぎゅっと目を瞑（つむ）る。瞼（まぶた）の裏には幾度も繰り返し思い出してきた、あの頃と何一つ変わらない兄の穏やかな微笑が浮かんだ。そしていつものように、瞼（まぶた）の裏に浮かんだ兄の笑顔は赤く塗りつぶされて見えなくなった。
　あの日と同じように。

❖

　にいさま。
　舌ったらずな呼びかけにも、兄は必ず振り向いてくれる。たとえば城内を駆け回っている時、たとえば転んでしまった時。
「フリアエ」
　兄は振り返り、名を呼んで、手を差し出してくれた。真面目な兄は口数こそ少ないけれど、冷たい人ではなかった。むしろフリアエを呼ぶ声は誰よりも優しかったのだ。
　それだけで十分だった。兄の優しさはフリアエの心を温かくしてくれる。握りしめてくれる兄の手は、世界中のどんなものよりも大切だった。カールレオンという小さな国で王族として生まれた。王族とはいえ慎ましい暮らしだったが、思えばあの頃が最も穏やかで、愛おしくて、幸福な日々だった。
　成長したカイムは剣の稽古に夢中になった。元々勉学も真面目にこなしていたが、剣術は余程性に合ったのだろう。そののめり込み具合は、まるで何かに取り憑かれたかのようだった。
　カイムが無心で剣を振っている間、フリアエから呼びかけることはない。
　兄の邪魔をしてはいけない。そんな気持ちと共に、集中しているカイムに話しかけ、もしも嫌われてしまったらと想像するだけで堪（こら）え切れない恐怖が、津波のように押し寄せてきた。眺めているだけで良いのだと自身に言い聞かせ、見守る。以前ほど構って貰えなくなったことも、我慢できる筈（はず）だった。互いの身体が成長していっても、関係は変わらない筈（はず）だった。
　どんなに兄が優しくとも、兄の邪魔をしてはいけない。ましてや兄へと、淫らな想いをいだいてはいけない。フリアエがそんな葛藤を覚え始めた頃、やってきたのだ。あの悪夢が。
　それは兄の誕生祝いの日の近く。祝宴の準備に忙しく走り回る侍女。その様子がおかしい事に気づいた時にはもう手遅れだった。城内に静かに沈澱していた不穏な空気が、突如暴れ出した者達によって引き裂かれる。
　次々と凶暴化する城内の人々。その瞳が赤く染まった

水よりも濃く、だが涙さえなく、
洗えば消えて失せるもの。

時には、もう人間性は失われていた。狂ったように人々を襲い、殺してゆく。優しかった者、見知った者、厳しかった者、厨房の女達、頼りになる兵士達、誰もが等しく赤い目に染まり、殺戮の惨劇は瞬く間に広がった。

殺戮。血の匂い。血。黒い竜。竜に食い散らかされていたのは……誰？　赤い目。血しぶき。飛び散った誰かの四肢。飛び散る誰かの指。誰かのぐちゃぐちゃになった臓腑。あれは誰のものだった？　血。赤い血。誰かの、血。

あの日、視界も世界も全て赤く染まった。

❖

ひっと喉が引き攣ったように鳴る。指先が温度を失くし、膝が震える。呼吸が乱れ、胸が軋むように痛み、汗が流れる。口元に知らず笑みが浮かんだ。

頭の中に浮かんだ過去の惨劇の先を思い出そうとするのに、思い出せない。あの日を思い出そうとするといつもこうだ。

フリアエは呼吸を整えながら、必死に別の事を思い出そうと試みる。

あれから六年余りの時が過ぎた。

「天使の教会」率いる帝国軍は、兄がカールレオン代表として名を連ねていた連合軍との戦いによって滅びた。赤目は根絶されたのだ。連合軍を率いた国々によって統治される新しい世界。人々と連合軍を勝利に導いたドラゴン達との共存が始まり、後はただ平和が浸透するのを待つばかりのように思えた……が、その裏で、帝国軍という共通の敵を失った領主達は政争に明け暮れ、肥大化した欲望を持て余すかのように、誇り高き竜種を家畜以下として扱い始めた。

従順に人の命令に従う竜達は、劣悪な環境で使役され、惨殺され続けた。

結果、竜種はとうとう連合軍……いや、人々に反旗を翻し、自分達の名称を「反連合軍」と呼んだ。

蜂起した竜達は、連合軍の軍勢を次々と打ち破ってゆく。突然の竜達の反乱に虚を突かれ、大混乱に陥る領主達。だが多くの兵を失った連合軍も、その数に物を言わせた強引な反撃作戦に出る。各地に戦火は飛び火し、再びこの地は殺戮と混沌で満たされていった。

意外だったのは、連合軍と竜が袂を分かった後、竜種達に味方する人間も現れた事だ。

その理由は人によって異なったが、今の政治が間違っていると憤怒する人、竜の解放を正義と信じる人、世界を正したい人……様々な考えを持つ人々が竜と共に戦う道を選択した。フリアエもその内の一人だ。

竜と人の反連合軍はいくつかに分かれ、各地で連合軍との戦闘を繰り広げている。連合軍は、楯突く者であれば、竜であれ人であれ許すことはない。領主達の凄惨な差別と殺戮が、今この日も、反連合軍の人々に容赦なく襲いかかっている。

そして……兄と、兄が従えているあの赤い竜だけは未だに連合軍に残っていた。

「兄様は、変わってしまった」

昔、カールレオンが滅びた後。あの頃はまだ兄もフリアエを守るように共に生きていた。傭兵生活に身をやつそうとも、心の内側に復讐への執着を滾らせていようとも、時々はフリアエを思い出し、かろうじて踏みとどまっているようにも思えた。

けれど清く凛々しかった兄は、あの雪山に赴いて以来変わってしまった。

赤い竜と共に戻ってきた兄は、恐ろしいほどの強さを手に入れた。その後、兄はこれまで以上の気迫で戦いにのめり込んでいく。やがて殺戮を繰り返す兄が一体何の為に戦っているのか、フリアエにはわからなくなった。そして兄にはフリアエの呼びかけも届かなくなる。

兄は帝国軍と連合軍の戦いが終わった後も、戦いを求め各地の紛争を転々としていた。竜種が蜂起したこの戦いが始まってからも、赤い竜を従えた兄の噂は「戦場の狂戦士」としてフリアエの耳に届いていた。

間違った世界。どこかで間違えた兄。世界を正すことは他の人間や、竜にだってできるだろう。けれど、間違えてしまった兄を正せるのは唯一の肉親である、妹の私だけ。

「もう私しかいない」

フリアエは胸に秘め続けた覚悟をもって、銀のドラゴンを一撫でする。それから兵士達が備え付けてくれた鞍に跨った。

反連合軍と連合軍の戦線は広がり、各地で散発的な戦闘が起きている。

この拠点からそう遠くない場所で繰り広げられている戦いは、連合軍が不利だと聞く。掲げられた敵軍旗から、とある王国の王家直属部隊が出陣している事も判明していた。

部隊を率いるのはその王国の第一王子。かつてフリアエも顔を合わせたことがある。カイムとは比べ物にもならない矮小な器の臆病な男だった。

そんな男とはいえ一国の王子。死なせるわけにもいかず、戦況が不利になれば撤退させるだろう。その撤退の為には、西にある岩山を越える道を通らなければならない。そして、連合軍本隊から援軍が送られ撤退を支援する……その作戦は完璧だった。全ての情報が内通者の手によって筒抜けである事を除けば、だが。

たまたま撤退路の近くを拠点としていたフリアエのいる部隊は、増援が到着する前に撤退する第一王子の部隊を殲滅する手筈になっている。

この作戦には危険が伴う事が予想されていた。連合軍から送られる増援の中には恐らく……いや、十中八九、兄がいる。過酷な撤退戦で殿を務めるのは、血に飢えた者の役割だからだ。しかし兄が到着する前に撤退する第一王子の部隊を壊滅しておけば……フリアエが兄を正す機会も増える。

「はやく、兄様に会いたい」

ほっと息を吐き、銀の竜にしがみついた。

風が吹く。岩陰で休んでいた他の竜達が各々首を上げ、風上の空を見上げる。ゆっくりと翼を広げ、立ち上がった。

「来るぞ!」

竜達の反応を合図とし、兵士の声が響く。拠点が突如慌しく動き出す。斥候が団長に報告を告げている。犬がキャンキャンと声をあげる。子ども達が荷を抱え、岩陰へと走り出す。見張りの兵が叫び声をあげた。

撤退する連合軍、第一王子の部隊を目視で確認。

戦闘開始の狼煙が上がる。

❖

「全軍、進め!」

飛翔した反連合軍の竜達が、上空を移動する連合軍の飛空艇を火炎攻撃で撃ち落としてゆく。地上を撤退する連合軍の部隊の前後から、反連合軍の騎馬兵や歩兵団が奇襲をかける。

応戦する連合軍の攻撃も熾烈を極める。飛空艇が砲弾を放つ度、爆音と共に地面の一部がえぐれ、人の身体が散る。圧倒的な数の弓矢を放ち、襲いかかる反連合軍の竜を撃ち落とそうとする。だが竜達は巧みな機動で弓矢を躱し、その口から吐き出す炎で連合軍の兵士達を容赦なく焼いた。

「怯むな!　増援が来る前に殲滅し、一気に敵の兵力を削ぐぞ!」

兵士達の怒号が響く戦場を、フリアエは銀の竜の背に跨り低空を滑空する。兄のいる増援が到達するまでに、第一王子の部隊を殲滅しなければならない。

「兄様……」

戦場は既に地獄の様相を見せていた。土煙、火薬、鉄、血の匂い、爆音、肉を断つ音、肉が燃える匂い、人が肉塊になる最後の声。

連合国飛空艇から砲弾が次々と飛来する中、フリアエは銀の竜と共に低空を飛ぶ。機敏に動く銀の竜は、砲弾を避けて捻れた体勢のまま飛空艇に狙いを定め、火球を吐く。鈍重で避けられない飛空艇、その砲撃台付近に直撃。敵兵士達は炎に包まれ、狂ったように踊りながら船から転がり落ちてゆく。

銀の竜は敏捷性に優れており空でも小回りが利く。砲弾と弓を避けながら、舞うように次々と飛空艇を落としていった。

銀の竜の善戦につられるように、反連合軍所属の竜に跨った他の兵士達も奮戦しているようだ。これなら低空は任せても大丈夫だろう。

「今のうちに……」

地上と低空の制圧は他の兵士達に任せ、自らは高い位置を飛ぶ飛空艇へ向かおうと手綱を強く握った瞬間、銀の竜がわずかに頭を振った。

「どうしたの？　空へ……」

フリアエはドラゴンの顔を覗き込むように、首へと手を寄せた。すると戦場の至る所からどよめきと共に歓声と悲鳴が次々と上がる。何が起こったというのだろう。フリアエが顔をあげると同時に、銀の竜の傍に、同じく竜に跨った若い兵士が近づいてきた

尋常ならざる兵士の様子に、大きな声で問いかける。

「どうしました!?　一体何が……？」

「地上にお戻りください、空には赤い……っ」

伝令を最後まで口にする前に、兵士と竜が爆発するように燃え上がる。

「ぐあっあぁぁぁっ!」

炎に包まれた一人と一体はそのままもがき、悲鳴をあげ空から落ちていった。そしてそれを合図のようにして、同じく空で戦っていた竜と兵士達が次々と炎に包まれ、叫びながら墜落してゆく。

「うわあああっ」

「い、一体何がっ!?」

「上だっ!」

「竜だ、竜だぞっ!」

「連合軍の、あのドラゴンだっ!」

連合軍にいる竜は一体だけ。フリアエは他の兵士達と同様に空を見上げた。

遥か上空を飛びゆく一つのドラゴンの影。その影が凄まじい速さで急降下しながら、火球を吐いている。雨のように降り注ぐ炎の中、同胞の竜達が次々と撃ち落とされていく。

「あれが連合軍の竜……もしや、狂戦士もいるのか!?」

フリアエ達が飛行する竜達の集団の中央を、急降下する赤い竜が轟音を鳴らしながら突破していった。地上ギリギリで反転し、再び上昇軌道に向かう。

瞳孔が開く。赤い竜。連合軍の竜。連合軍にいる竜は一体だけ。雪山から兄が連れ帰った、あの赤い竜だけ。

「兄、様……？」

「え？　な、なにを……フリアエ様!　行っては……!!」

部下の制止の声を振り切り、フリアエは銀の竜と共に赤い竜を追っていた。その翼は破れる程に羽ばたいてい

「妹」

たが、上昇する赤い影になかなか追いつけない。

「カイム兄様っ!」

ようやく見つけた! 兄だ。何年振りだろう。どれくらい兄の姿を見ていなかっただろう。どのくらい兄はフリアエを見ていないだろう。

「カイム兄様、カイム兄様っ!」

兄は振り返ることも止まることもなく、次々と他の竜達を落としてゆく。

上空へ更に深く飛んでゆく彼らを追って、フリアエもどんどん上昇する。

時々連合軍の飛空艇が砲弾を撃ってきたが、フリアエの乗る銀の竜は次々と躱していった。

「……兄様!」

その声は届いているのかわからない。カイムは竜に跨ったまま、上空を上下左右に飛び回り次々と反連合軍の竜を撃ち落としてゆく。変則的な軌道は、フリアエから故意に離れてゆくようにも思えた。

「カイム兄様っ!」

赤い竜は火炎攻撃を止めて反乱軍の竜に体当たりをし始めていた。至近距離まで近づいた敵をカイムが剣でなぎ払う。竜と竜に跨った兵士が一撃で分断され、その腕や、首がフリアエの目の前で落下する。血の匂いがこの空を支配していく。血の匂いに誘われるように、フリアエは自分の中に溢れる感情を止められない。

「兄様、ねぇ、兄様! 間違えているわ、こんなの! だって、こんなの兄様は望んでなんかいないでしょう!?」

叫び声を上げる。喉がつぶれてしまうのは構わない。ようやく兄に会えた。だから後は、カイムを——

「ねぇ兄様、どうして変わってしまったの!? 私は望んでいなかった! 私はずっと兄様と……」

頬のすぐ横を火の粉が飛んでゆく。カイムは更に遠くへ飛んでゆく。フリアエは必死に手を伸ばした。

「兄様っ、お願い……っ」

時折流れてくる煙や雲に視界を奪われながら、遥か上空に上昇してゆくカイムを追う。

「お願い……振り向いて……」

カイムは更に敵を求めて空を恐ろしい速度で駆け上がる。必死で追い続けるフリアエを一瞥した赤い竜は、振り払うかのような急激な反転を行った。虚を突かれ減速の追いつかない銀の竜を尻目に、別の反連合軍の竜を落としに行く。

「兄様……見て……」

ずっと追いかけ続けていた。あれからずっとあの頃の兄を取り戻す為、戦場を駆け、人を殺し続けてきた。そうしてようやくここまで来た。けれど。

「兄様……私、兄様から離れたけど、会いたかった。会いたくて、兄様のいる戦場に近づきたかった! だって私は兄様のたった一人の妹だもの、止めたかった!」

フリアエが同じ高度に辿りついた途端、赤い竜はまたも急上昇する。フリアエも手綱を引き絞り、同じく急上昇した。

「ずっと一緒にいたから、兄様が酷い戦場にいるって分かっていたわ。だから簡単だった。兵団に届く情報の中で一番酷い戦場を選んで少しずつこの兵団を誘導すれば良かったもの。間に合わなかったりしたけど、ようやく兄様に会えた! 私は、兄様に会えたんだもの!」

赤い竜は旋回し、方向を変え、地上へ降りようと滑空し始める。

「兄様……」

届かない。どこまで行っても届かない。

フリアエは片手で銀の竜の手綱を握りしめ、そしてもう一方の手を必死に赤い竜の上に跨る兄へと伸ばした。

手を伸ばしても届かない。必死に手を伸ばすフリアエの真横を、カイムが切り落とした兵士の首が落ちていく。フリアエに犬がよく懐いていると笑っていた兵士だった。飛び散る四肢。赤い血。はみ出た臓腑。不思議とフリアエの中で高揚感が沸き立つ。

「ふ……ふ、ふふ……」

不意に笑いが込み上げてくる。心がざわつく血の匂い。赤い臓腑。振り向かない兄。もどかしくて歯痒い感情を上回り、暴力的な感情がフリアエの心と思考を奪う。

「……ふふふ、兄様っ!」

兄は手に入らない。

「……兄様っ! 兄様、カイム兄様、私を見て、ねぇ私を見て! 私を見て、私のことを見て! ねぇ兄様、私ね、ずっと兄様を見ていたの。幼い頃も、成長した後も、今も、変わらず、ずっと、ずっと兄様のことばかり見ていたの!」

地上に降り立つと見せかけ、赤い竜は再び急上昇し、銀の竜を翻弄する。明らかにフリアエを引き離そうとしている。離れるものか。ようやく会えたのだ。追ってフリアエも浮上する。

幸福だった日々。眺めているだけで良かった。妹だから無条件で傍に居られた。でも今は違う。力ずくで手を伸ばさなければ手に入らない。

「カイム兄様が剣の稽古に夢中になっている姿もずっと見ていたわ。少しずつ筋肉がついていった体も鮮明に覚えているのよ。筋肉がつき始めた腕で剣を振ると、盛り上がって目立つようになる筋も、引き締まった腹筋も、広くなった背中も、逞しくなった体をずっとずっと見ていたわ。兄様は稽古に夢中になると流れる汗なんて気にしていらっしゃらなかった。でも私は見ていたわ、首筋や額に滲む汗が、少しずつ流れていく様を。そして腕を振る度に飛び散っていくのを。汗で額に前髪がくっついていたのもとても凛々しかったわ。それから素振りが五百を超え千を超えると、荒げる呼吸も、低くなる声も、全部全部見ていたの。ねぇ兄様、カイム兄様、私のことも見て、見て、触れて、触ってよ!」

遥か上空にいる赤い竜の進行方向に、反連合軍の他の竜が立ち塞がった。

「……兄様、私ね……私ね、私ったら汚いの。いつも兄様のことを考えてしていたの、汚らしいでしょう? いやらしいでしょう? おぞましいでしょう? まるで売女のようでしょう? 蔑みでもいい、お願いだから私を見て! ねぇ兄様、私を見て、お願い! 私を見て、私のことを見てっ! 兄様……」

銀の竜が羽に力を込め、速度を増して赤い竜へと近づく。赤い竜が立ち塞がっていた反連合軍の竜を炎で撃ち落としている間、フリアエと銀の竜は射程範囲内に赤い竜を捕えた。フリアエはゆっくりと腰に携えた剣へと手を伸ばす。

あの兄に戻らないなら、自分のものにならないなら……

「兄様カイム……カイム兄様っ!」

声を枯らし叫びながら、フリアエは腰に携えた剣を引き抜いた。

最初からこの手で正しく終わらせるつもりで、今の今まで追い続けていたのだ。

この距離なら赤い竜も兄も避けられない。赤い竜が僅かにフリアエに憐憫の眼差しを向けたが、そんなものはどうでも良かった。

「兄様ぁぁあっ!」

銀の竜が体当たりをせんばかりに突撃する。その運動を赤い竜がギリギリで躱す。華麗な動きでもつれるように飛ぶ二匹の竜。銀の竜が火炎を吐く。赤い竜は全ての攻撃を避けていたが、超至近距離からの連続火球によって僅かな隙が生まれる。フリアエの振り上げた剣が赤い竜を目指して……

びりっ

フリアエの身体のバランスが不意に崩れた。歪んだ視界の中を、さっきまで自分が持っていた剣と、その剣を持っていた自分の腕が飛んでゆく。銀の竜は体勢を崩し、一瞬にして赤い竜に突き放される。

兄へと手を伸ばす、肘から先のない腕。赤い竜。腕の先から舞う血しぶき。血の匂い。ようやく触れ合えたカイム兄様。

痛みと喜びの中で、フリアエは見る。兄の口が、小さく「やれ」と動くのを。

「……いや」

兄の暗い双眸にはどんな感情も見当たらない。

「そ、んな目で……」

赤い竜が羽ばたき、カイムの命令を違えるように、フリアエから遠ざかる。フリアエは先のない腕で顔を覆おうとした。

「……私を、見ないで」

羞恥と絶頂に満たされたその瞬間、フリアエと銀の竜の体が爆発する。

炎が二人を包む。銀の竜の悲鳴。再びぐらりと視界が回る。

生き残っていた飛空艇が撃った流れ弾に当たったのだ。

血しぶきがあがる。自分の血か銀の竜の血かわからない。

真っ赤だ。

銀の竜とフリアエは空から落ちる。必死に銀の竜がもがくものの、どんどんとカイムは遠ざかり、赤い竜共々ただの黒い影の塊になった。

「まだ、いかな……」

口から血が噴き出る。待って。空に血が舞い、地は炎で赤く包まれていく。待って。まだ、私、足りない。銀の竜がもがく。伸ばしても指先のない腕が宙を切る。地面が近づいてきた頃、連合軍の弓兵の矢がフリアエの身体に幾つも突き刺さった。

「やった、銀の竜だ! 反連合軍の部隊長だぞ!」

どこかで声がしている。フリアエも声を出そうとしているのに、出ない。ただひゅっと喉が鳴った。血が喉に詰まりながら、声を絞り出す。

「……にい、さま」

——どうした、フリアエ。また転んだのか?

兄様が仕方なさそうに笑って、必死に追いかけてきた私の手を掴んで握ってくれる。

なんだ、兄様。やっぱり兄様は変わりない。私の……優しくて、大好きな、カイム兄様——

視界があの日のように赤く染まる。

あの日の記憶の先に、竜によって原形をとどめていない両親の真っ赤な遺体が見えた。

赤く染まった視界の先に兄の姿はない。

必死に絞り出した声は、兄の耳に届くこともない。

そしてフリアエが兄を呼ぶことは二度となかった。



A_5040「竜の地」

著：映島巡　原案：ヨコオタロウ

「しっかりして、マナ!　母さんは……。もう、死んじゃったんだよ」

自分の声がひどく震えているのがわかった。だからだろうか、妹のマナは首を傾げてセエレを見上げた。だが、不思議そうな顔をしていたのもつかの間のことで、赤く透き通った瞳はすぐに怒りの色を帯びた。

「ウソつき!」

「マナ……」

「おかあさん。セエレはね、ウソつきなんだよ。悪い子なんだよ」

少し得意げで、少し意地の悪い口調は、いつもマナが母親に告げ口をするときのものだった。そして、いつもと同じようにマナは母親の首に両手を回すと、自分の頬と母親の頬をぴったりとくっつけた。

ただひとつだけ、いつもと違うことがあった。母親の首から下は、すでになくなっていた。

母親を殺したのが連合軍の兵士であることも、彼らに見つかれば自分達も同じように殺されることも、セエレにはわかっていた。まだ六歳とはいえ、大人達の会話の意味を理解するくらいはできる。

それに、大聖堂の中は見渡す限り、どこもかしこも死体だらけだった。セエレ達を守ってくれていた兵士達だ。無口で、どこか不気味ではあったけれども、彼らは間違いなく味方だった。

「マナ。早く逃げよう」

差し伸べた手が激しくはね除けられる。それでもセエレはマナの手を掴んだ。母との約束を守るために。

『いい?　二人ともここから出てはだめよ。人の声や物音がしているうちは、声をたててもだめ』

早口に言うと、母は大聖堂の壁の一部を強く押した。ぽっかりと口を開けた暗がりを見て、そこが隠し扉になっていたことをセエレは初めて知った。

急かされるままにその暗がりに足を踏み入れ、嫌がって暴れるマナを必死で抱きかかえた。マナをお願いね、と頼む母は今にも泣き出しそうに見えた。

母さんが僕を頼りにしてくれた。僕だけを……。

それはとても誇らしく、うれしいことだった。だから、マナを守ろうと思った。

「セエレなんか嫌い!　あっちいけ!」

マナは激しく抵抗した。その手をつかみ、力任せに引きずった。だが、そこまでだった。セエレのほうが兄とはいえ、二人は双子である。同じ体格の相手を引きずっていくなど、最初から無理な話だったのだ。

しかし、いつまでもここにいるわけにはいかなかった。守ってくれる兵士達はもういない。早く逃げなければ、連合軍がやってくる。なのに、マナはちっとも言うことを聞いてくれない。

いっそ自分も座り込んで泣き出してしまいたいと、セエレが途方に暮れたときだった。

「マナ様!　セエレ様!　こちらでしたか!」

耳に馴染んだ声が聞こえた。教会の人々だった。武装した兵士も数人いる。

「なんという惨いことに……」

人々は言葉を詰まらせた。一見しただけで状況を悟ったのだろう。

「僕は逃げようって言ったんだ。でも、マナが母さんと離れるのを嫌がって……」

それ以上、説明する必要はなかった。大人達は、うずくまっているマナを優しく、しかし有無を言わせぬ強さで抱き上げた。

「ここは危険です。連合軍の狂戦士と魔の竜が大聖堂へ向かっていると」

マナの赤い瞳が不安そうに揺れる。

「聖母様のことはご心配なさいますな。必ずお連れいたしますから」

どこへ?　僕達はどこへ連れていかれるんだろう?

訝しく思ったときには、セエレもまたマナと同じように抱き上げられていた。マナと一緒に遊んだ中庭や回廊ではなく、見たこともない薄暗い階段や通路を、大人達はひたすらに走り続けた。

大聖堂を脱出し、教会都市の外れまで来たとき、不意に大人達が建物の陰に身を寄せた。何気なく見上げた空に、赤黒い翼が横切っていった。それは母の流した血の色にあまりにもよく似ていた。

「ドラゴン……?」

お静かに、と耳元でささやく声が緊張しているのがわかった。あれが「魔の竜」と呼ばれている連合軍のドラゴンだと、セエレは即座に理解した。

町ひとつを一瞬で焼き払うほどの炎を吐き、その鉤爪は一蹴りで岩山をも突き崩す。そして、背に乗せているのは、目に付く生き物すべてを殺し尽くすという狂戦士。

恐ろしくて、かえってセエレは目を逸らすことができなかった。血の色の翼が視界から消えるまでがひどく長かった。見つかったら終わりだと思うと、寒くもないのに身体が震えた。

幸い、赤い竜は一行に気づくことなく飛び去った。セエレ達がまさに脱出したばかりの大聖堂へと向かって。

大人達は安堵の息をひとつ吐き、再び無言のままに走り始めた。

✣

教会都市は火の海と化していた。

悲鳴を聞いた。逃げ遅れた女子供か、深手を負って動けなくなった兵士か、そんなところだろう。戦える者は残っていないはずである。帝国軍はとっくの昔に瓦解していた。

無抵抗の人間を焼き殺すことに多少なりとも感情が動いたのは最初の頃だけで、今では何も感じない。もともと人間に対してさしたる思い入れがあるわけではなかった。全く例外がないとは言わないが、竜種とは概ねそういうものだ。

ただ。人間に対する思い入れ云々は別にしても、兵士と呼べる者すらいなくなった教会都市をわざわざ焼き払う必要などないと、赤い竜は考えていた。だから、蛻の殻となった大聖堂から不機嫌な顔でカイムが戻ってきたとき、そのまま引き上げるつもりで翼を広げた。

しかし、カイムは騎乗するなり、焼き払えと言った。いや、「言った」わけではない。伝わってきたのは、思念だけである。言葉にすらなっていない、剥き出しの破壊衝動だった。

「焼き払ったからとて、何がどうなるわけでもあるまいに。どうせ、生き残った者達は一人残らず斬り捨ててきたのであろう?」

カイムは答えなかった。ただ不機嫌そうに、何度も背中を蹴ってきた。早くしろ、さっさと焼き払え、と言いたげに。

このところ、人の言葉で話しかけても、思念で呼びかけても、答えが返ってくることはなかった。およそ会話と呼べるものが消えて久しい。

ただ、カイムの苛立ちの理由はわかっていた。要するに、殺し足りないのだ。

先遣隊からの報告で、教会都市に残っていた帝国兵は一掃されたと聞いている。教会関係者の多くはすでに脱出を図った、とも。ただ、その報告はカイムに伝わっていなかった。伝令の者の言葉をカイムは一言たりとも理解できなかったのである。

目の前にいるのが敵か否か。

おそらく、それだけだ。今のカイムに理解可能なのは。ただ、その敵が何者なのか、人なのか人外なのか区別できているかは怪しい。何しろこの男は、血を分けた妹に手を掛けることさえ、些かのためらいも覚えていなかったのだから。

カイム兄様、という叫び声を思い出す。それであのとき、銀の竜に騎乗した娘がカイムの妹だと知れた。竜種は家族を持たないが、人間が家族に対して特別な感情を抱いていることくらいは承知している。

だから、銀の竜から離れようとした。目の前にいるのが自分の妹だとカイムに認識できない以上、それしか方法はなかった。視界から消えてしまえば、カイムは銀の竜に騎乗した娘のことなど思い出しもしないはずだ。

だが、銀の竜は執拗に追ってきた。おそらく妹のほうも正気ではなかったのだろう。兄様兄様と憑かれたように叫ぶ様子は明らかに常軌を逸していた。

結局、狂った兄は狂った妹を殺した。

やはり人間とは愚かしい生き物なのだと、少し前ならば侮蔑の目を向けていたかもしれない。血縁のある者とない者とを区別し、時にはあからさまに差別し、それでいながら他人以上に憎みもする。人間とは理不尽極まりない、と。

しかし、今、人間を嗤う資格がないこともわかっていた。カイムを狂わせたのは、他ならぬ己の血。

もしも、カイムが狂気に支配されていなければ、或いはあの娘が正気を保っていたならば、違う結末を迎えていたのではないか。その結末が幸福なものとは限らないが、兄が妹を殺すよりはましだろう。

もっとも、兄と妹がどう在れば幸福たり得るのか、その正しい在り様が如何なるものなのかは、竜の身では想像もつかなかったが。

✣

少しずつ、マナがおかしくなっていることを認めないわけにはいかなかった。

「おかあさーん」

マナが笑って手を振る先には誰もいない。けれども、マナには母の姿が見えているのだろう。

「おかあさんといっしょ」

楽しげにマナは笑う。マナが笑うたびに、セエレは泣きたくなった。

「でも、マナは僕の妹だから……」

こんなことで泣くわけにはいかない、と思う。マナがわけのわからないことを言っても、死んだはずの母の姿が見えているかのように振る舞っていたとしても。

とはいえ、母を殺され、連合軍の追っ手に怯えながら歩き続ける日々に、セエレは疲れていた。教会の大人達に連れられての逃避行は、もう一ヶ月に及ぶ。

途中から、各地に潜伏していた信者達も合流し、当初は数人だった一行は、百人には足りないがそれなりの集団となった。

連合軍に追われてる人がこんなにたくさんいたなんて、とセエレが言うと、大人達は「もうこれだけしか残っていないのですよ」と悲しげに言った。

連合軍に「魔の竜」が味方するまでは、もっとたくさんの信者達がいて、屈強な兵士達も大勢いたのだという。

今では、誰もが怪我か病気で、歩くのがやっとという有様だった。頭がおかしい人も、満足に言葉を話せない人もいた。それでも、セエレにとっては、大人達の数が増えたのは心強いことだった。

表向きには、大人達に連れられているのではなく、セエレとマナが信者達を率いていることになっている。「天

竜は悟り、力を求む。
それは運命の昏い鎖。

使の教会」の司教であるセエレとマナが、信者達を率いて「安息の地」を目指している、ということに。少なくとも、大人達はそう信じているようだった。

二人の故郷である石の隠れ里へ向かうことを決めたのは大人達の誰かだったし、人目につかない山道を行くことを選んだのも大人達の誰かだった。が、誰もそれを言わない。

わずか六歳の子供だったが、二人は「聖なる双生児」として崇められる存在だったのだ。

大人達の話によれば、その昔、民衆を苦しみから救い、「天使の教会」を作った初代宗主の女性に、マナは生き写しなのだという。確かに、教会都市でその肖像画を初めて見たとき、大人になったマナが立っているようで驚いた。彼女はセエレ達の先祖に当たるらしい。

だから、セエレも顔立ちだけなら似ていた。ただ、瞳の色が違った。初代宗主はマナと同じ赤い瞳の持ち主だった。彼女とマナだけではない。教会の人々は誰もが皆、赤い目をしていた。母もまた赤い瞳の持ち主だったから、瞳の色が違うのはセエレ一人だった。

血の色みたいで不吉だからと、母さんが嫌っていた赤い瞳。僕は母さんと同じ色が良かったのに、母さんは僕の瞳が緑色で良かったって喜んでたっけ。

もしもあの日、「天使の教会」から迎えの人々がやってこなかったとしたら?

母さんは、「聖母様」なんて呼ばれなかった。

母さんは、連合軍に殺されなかった。

母さんは、今も赤い瞳が嫌いだった。

母さんは、きっと僕だけを……。

……だめだ、やめなきゃ。

いけないことを考えてしまいそうで、セエレは大急ぎで頭の中を空っぽにした。

「天使、天使、天使は歌うよ。ラララララララ」

不意にマナが歌い始めた。笑いながら両手を広げて、くるくると回り、踊る。

マナは完全に頭がおかしくなってしまったんだ、とセエレは悲しくなった。誰もが疲れ切った顔をしているのに、マナだって疲れていてお腹もすいているはずなのに、こんなふうに笑っていられるなんて、絶対に変だ。でも。

たとえ変でも、これは正しいことなのだろう。マナの声を聞いて、座り込んでいた老人が立ち上がった。今にも倒れそうになっていた女の人が再び歩き始めた。きっと、マナの楽しげな声に力づけられたのだ。

頭がおかしくなっても、マナはみんなのためになることをしている。マナはちゃんと初代宗主の生まれ変わりで、ちゃんと「天使の教会」の司教で、ちゃんと「聖なる双生児」なんだ、と思う。

でも、僕には何もできることがない。双子なのに。ううん。僕は司教にも「聖なる双生児」にもなりたかったわけじゃない。僕が本当になりたかったのは……。

ラララ、ラララ、と歌いながら、マナが人々の間を縫うようにして踊る。マナの周囲だけ、人々の表情が明るくなったように見える。

そのときだった。後ろのほうが騒がしくなった。鎧の鳴る音と剣の音、怒鳴り声と悲鳴。

「連合軍だあっ! 連合の追撃部隊だあっ!」

叫び声が聞こえた。とうとう追いつかれてしまったのだ。魔物の群れよりも恐ろしい、連合軍に。

轟音を聞いた。山が崩れてきたのだと思った。

違う。山ではなく、人だ。連合の兵士達が押し寄せてきているのだ。彼らの足音と怒鳴り声、人を斬る音、倒れる音、そして、逃げ惑う人々の悲鳴。それらすべてが混ざり合って轟音となり、辺りを揺るがしているのだ。

逃げなければ、マナを連れて身を隠さなければと、頭ではわかっているのに身体が動かない。震えているのが大地なのか、自分自身なのか、セエレにはもうわからなかった。

血の臭いがする。人が斬り殺されているのが見える。マナが歌っている。

この悪夢はいったいいつまで続くのだろう?

もう見たくない。きつく目を閉じようとしたそのとき、辺りに大きな影が差した。思わず見上げた視界いっぱいに、翼があった。竜の翼だ。

この上さらにドラゴンまで……と誰かが絶句した。おしまいだ、「魔の竜」の仲間まで現れるとは、と続く言葉はセエレの絶望そのものだった。

セエレは呆然としてその漆黒の翼を見つめた。巨大な鉤爪が急降下してくる。もう逃げられない。自分も、マナも、あの爪に引き裂かれて死ぬ。

血飛沫が上がるのが見えた。そして、男とも女ともつかない絶叫と。

「えっ?」

何が起きたのか、わからなかった。確かに、その巨大な爪は人間の身体を易々と切り裂いた。ただし、セエレでもマナでも、天使の教会の信者達でもなく、連合軍の兵士の身体を。

黒い竜は降下と上昇を繰り返しては、兵士達を血祭りに上げていった。その中に教会の大人達は一人もいない。あの竜は連合軍の者だけを攻撃している。赤い竜の仲間というわけではないらしい。

「助けてくれた……の?」

セエレの言葉に答えるかのように、黒い竜が振り返った。その爛々と光る眼。再び足が震え出す。敵ではないとわかっているのに、危ないところを助けてくれたのに、なぜだか恐ろしくてたまらない。

「ドラゴン!」

マナが黒い竜に向かって駆け出した。

「だめだよ! マナ!」

止めに入ろうとしたが、思いも寄らぬ強い力で突き飛ばされた。尻餅をついたまま、セエレはマナの後ろ姿を見送るしかなかった。

「神の遣い。わたしのしもべ……」

マナがドラゴンに向かって両手を広げている。その姿に、生き残った信者達が一斉に跪く。救世主が降臨した、初代宗主様の再来だ、と口々に叫んでは、声を上げて泣いている。

どうして!? みんな、変だと思わないの!? マナは頭がおかしくなっているだけなのに! ドラゴンは恐ろしい生き物なのに!

この場でただ一人、異なる色の目を見開いて、セエレは異様としか思えない光景を見つめていた。

✣

今日もまた、黒い竜を追っていた。

両親を惨殺し、祖国を崩壊に追いやった漆黒の竜を倒す。カイムの中で、その望みだけは些かも揺るがぬものらしい。

呼びかけにも答えず、感情らしい感情すら見せなくなったカイムだが、竜種を目にしたときだけは違う。強烈な殺意と破壊衝動とが背の上で膨れ上がるのを感じる。

まだこの男は死んでいない、まだ生き存えていると実感できた。そのときばかりは。

それを除けば、自分が背に乗せているのが果たして人間なのか、確信が持てなくなるほどだった。確かに体温は伝わってくるものの、獣や魔物とどれほどの違いがあるというのか。地上に降りて剣を振る姿にしても、絡繰り仕掛けの傀儡と何が異なるというのか。

「来るなッ! これは、俺の……俺の獲物だッ!!」

援護を拒絶した声さえも、今となっては懐かしい。あの頃はまだ、言葉のやり取りがあった。その端々から、カイムという男の来し方を窺い知ることができた。

親を失い、国を失い、実の妹をも手に掛けて、ついには知性も感情さえも手放して。

「それでも……。否。だからこそ、おぬしは戦うのであろうな」

竜の血に蝕まれ、原形を留めぬほどに中身が壊れてしまっても、黒い竜への憎悪だけは変わらずにある。

復讐心。今となっては、それがこの男のすべてだった。

だが、黒い竜を捜し当てるのは、困難を極めた。たった一体の竜と遭遇するには、空はあまりに広い。加えて、同じ竜種ともなれば移動も速い。こちらが如何に速く飛んだとしても、相手もまた同じ速さで空を駆けている。

「我らに刃向かう竜種の群れを片っ端から叩いていけば良いではないか。群れを束ねているのは黒い竜なのだから、いつか必ず辿り着く」

ヴェルドレはそう言って狡そうな笑みを浮かべた。この男を見るたびに、赤い竜は苦々しく思う。

我らに刃向かう竜種だと? 人間風情が偉そうに。刃向かっているわけではない。我が同胞達は、礼儀というものを思い出させてやっているだけだろう。驕った人間共こそ分を弁えるがいい……。

そんな苛立ちをひとまず腹にしまい込み、連合軍に同行しているのは罪の意識ゆえのこと。

たかが人間とはいえ、生き死にを左右した挙げ句に、その行く末を狂わせた。それは紛れもなく己の咎。ならば、狂った行く末の先まで見届けるのが己の責。

それで、カイムが望むままに同胞達を追いかけた。竜と行動を共にする人間達を切り裂き、蹴散らした。町を焼くことを求められれば炎を吐いた。

その追跡行で、様々な竜を見た。言葉をなくした竜もいた。老いて飛べない竜もいた。竜を喰らう竜もいた。竜種に関わる人間達もまた様々だったが、その誰もがどこか病んでいるように見えた。

もしかしたら、竜種と人間は行動を共にすべきではないのかもしれない。関わり合えば、何かが歪む。そんなふうに思えてならなかった。

なのになぜ、竜と人とは近づこうとするのだろう。一度は人間を見限ったはずの竜種がなぜ、今また人間と共にあろうとするのか。

解せない、と赤い竜は思う。

黒い竜が「天使の教会」の残党に与したという情報がもたらされたのは、ほんの数刻前のこと。

ヴェルドレから遣わされた伝令の者が「黒い竜」という言葉を口にするなり、カイムの表情が一変した。あまりの殺気に腰を抜かしたその者は、黒い竜が出現したという山の名を告げると、這うようにして逃げ去った。

敵の敵は味方、ということか。黒い竜の率いる群れが「天使の教会」、つまり帝国軍の残党と手を結んだのは。

しかし、おかしい。帝国軍はすでに瓦解した。度重なる残党狩りで、兵士の多くは死んだ。教会関係者で逃げ延びたのは、女子供がせいぜいだと聞く。竜種にとって、わざわざ手を結んだところで何の益もない。

無抵抗の者達が殺されていくのが忍びなくて、助けてやろうと思い立ったのだろうか。

いや、それも違う気がする。甘い顔をすればどこまでも付け上がる人間共には、ほとほと愛想が尽きたはずだ。あの日、人間共のもとから一斉に飛び立った同胞達の怒りの咆哮を忘れはしない。

……妙だ。なぜ、あのとき黒い竜は人間共を根絶や

「竜の地」

しにしなかった?

　いくら数が多いとはいえ、人間は本来、脆弱な生き物である。人間離れした強さを持つカイムと共にあったために、つい失念していたが。

　竜種の群れが本気で人間を滅ぼしにかかれば、不可能ではなかったはずだ。なのに、黒い竜はそれをしなかった。いや、させなかった。

　それどころか、その後は連合軍相手に「反乱」などという遊技を仕掛けている。

　なぜ、そんなまどろこしいことをする?　人間などひとまとめに焼き払ってしまえばいい。エルフの血で塗装した鎧には通用しない?　否、あれだけの数の同胞がいれば、やり方などいくらでもある。

　なぜだ?　黒い竜は何を考えている?

　胸騒ぎが翼を逸らせた。竜種の群れが集結しているという山を目指して、赤い竜は一直線に飛んだ。

　何かが起きている。おそらく、それは連合軍側からは見えない。だが、見えずとも着実に、その「何か」は忍び寄っている……。

✣

　何が起きているのか、セエレにはさっぱりわからなかった。わからなかったけれども、逃げ出した。あの場に居たくなかった。

　血を分けた妹であるはずのマナが、守ってくれるはずの大人達が恐ろしかった。だから、こっそり抜け出した。

　頭がおかしくなったマナはもちろん、そのマナに夢中になっている大人達も誰一人としてセエレには気づかなかった。黒い竜に守られた一行は、石の隠れ里に程近い岩山へと上っていった。

　遠くに見える城の尖塔に向かって、セエレは走った。城の近くには必ず町や村がある。そこに行けば、きっと誰かが助けてくれる。

　これで良かったんだ、と呪文のように繰り返しながら、ひたすら走る。

　だって僕は「天使の教会」の司教にも、「聖なる双生児」なんかにもなりたくなかったんだから。

　僕がなりたかったのは、母さんが読んでくれた絵本に出てきた「小さい勇者さま」なんだもの。僕は、母さんの「たった一人の赤ちゃん」でいたかったんだもの。

　なのに、教会の大人達が……全部、それをだめにした。

　あの日、教会都市から迎えの人々がやってくるまで、セエレの母は赤い瞳を忌み嫌っていた。自分の顔を鏡に映すことさえ疎んじている様子だったし、自分にそっくりの容貌と瞳を持つマナにも冷たく当たった。

　マナが救世主と崇められた初代宗主に生き写しであると知らされ、人々に「聖母様」と呼ばれるようになって初めて、セエレの母は己が娘を受け入れた。

　マナにとってはようやく母の愛を手に入れた夢のような日々であり、セエレにとっては当然のように与えられてきた愛の半分を奪われる日々でもあった。

　マナは妹なのだからと、自分に言い聞かせた。自分のほうが兄なのだから我慢しなければ、と。それでも、心のどこかでマナを憎み、教会の人々を恨んだ。

　そんな邪な願いが天に通じたのか、マナにとっての幸福な日々は思いのほか早く終わりを告げた。

　母が殺されたとき、ひどく悲しくはあったけれども、再びマナが母の愛を失ったと思えば、悲しいだけではなかった。いい気味だ、と思った。

　だから、母の死を受け入れられずにいるマナに、つい言ってしまったのだ。母さんはもう死んじゃったんだよ、と。

　あの一言で、マナの心が砕けるのがはっきりとわかった。ずっと渇望し続けて、やっと手に入れた母の愛。けれども、それは二度と自分のものにはならない。その残酷な事実。

「マナがあんなふうになったのは……僕のせいなんだ」

　その後ろめたさ、罪の意識はセエレの予想以上に重かった。マナが「おかあさん」という言葉を口にするたびに、後悔の念が胸の内をじりじりと焼いた。いつか罰が下るに違いないと思った。

　マナが、不思議な力を持っていたという初代宗主の生まれ変わりであるなら、なおのこと。

　逃げよう。マナにも、教会の大人達にも探し出せないくらい遠くへ行ってしまえば、誰も僕を責めたりしない。どうせ、母さんはもういない……。

　どこへ向かえばいいのか、どこまで逃げればいいのか、子供の頭では思いつかなかったが、それでもセエレは走った。走り続けた。

　空が、黄昏の色に変わるまで。

✣

　ただひたすらに飛び続け、目指す山に至ったのは夕刻だった。

　カイムと出会った雪山とは異なり、それは大小の岩が積み重なった低山だった。地質のせいなのか草木は少なく、剥き出しの岩肌がそのまま山の稜線を形作っている。すでに日は西に大きく傾き、空を赤く染め上げていた。

　決して高くはない山の頂を、竜の群れが取り囲むようにして飛んでいる。斜面に貼り付くように、人間達の姿もある。あれが伝令の言っていた残党だろう。

　赤い竜に気づいて先に声を上げたのは、人間達だった。魔の竜だ、狂戦士だと騒ぐ声が聞こえてくる。少し遅れて「静粛になさい!」という声も。どこか舌っ足らずな、幼い声だった。

　よくよく目を凝らして見れば、山の頂に立っているのは、一人の幼子だった。「天使の教会」の司教が年端のいかない双子だと伝え聞いたのは最近のことだが、あれほど幼い者だったとは意外だった。

　その幼子がまっすぐに赤い竜を見上げている。それに呼応するかのように、竜の群れが動いた。その中には、漆黒の翼もある。

　背後で殺気が膨れ上がるのがわかった。カイムにも黒い竜の姿が見えたのだろう。

「わかっておる。言われずとも」

　狙うはただ黒い竜のみ。もっとも、あれだけの数の竜の群れである。そう易々と黒い竜のところへ到達できるとは思っていない。

「しっかり掴まっておれ!」

　翼に力を込めて、突っ込もうとしたときだった。竜の群れが思いも寄らない方向へと動いた。それがあまりにも予想外であったために、赤い竜は思わず身を翻した。罠ではないか、という疑念が兆したのである。

　だが、違った。

「な……!?」

　山の頂から幼子の姿が消えていた。剥き出しの岩肌に血と臓物が撒き散らされる。幼い悲鳴は聞こえなかった。おそらく、あの幼子は己の死すら知らぬまま、竜達の胃の腑に収まったのだろう。

　代わりに悲鳴を上げたのは、跪いていた信者達だった。だが、それもほどなくして静かになった。逃げ惑う暇さえ与えられずに、信者達は竜の牙に噛み裂かれていった。

　残ったのは、骨と肉を咀嚼する音ばかり。たちまち山の頂は地獄と化した。

　同胞達は奪い合うようにして人間の肉を貪り喰っている。その様はまるで地べたを這いずる獣のようだった。

「こ、これは……いったい?」

　黒い竜の率いる群れは、数多の同胞達は、「天使の教会」に与したのではなかったか?　彼らが牙を剥く相手は、連合軍の赤い竜とそれを駆る騎士団長ではなかったのか?

　哄笑を聞いた気がした。

＜すべては我が思惑どおり!　我が謀はこの日、この時のため!＞

　けたたましい笑い声に乗せて伝わってくる思念は、あの黒い竜のもの。

＜この時を待っていた……。人間共に頭を垂れたのも、同胞らに忍従を強いて、内なる憎悪が理性を食い荒らすのを待ち続けたのも、すべてはこの時のため!＞

　漆黒の体躯を仰け反らせて笑うその姿は、闇と邪が形を成したかのようだった。

　わかっていた。心のどこかで、この悪意に気づいていた。あの日、大平原で黒い竜が援軍として現れたときから。黒い竜とは満更知らぬ間柄ではない。だからこそ、腑に落ちなかった。

　彼奴が同胞を助ける?　人間に使役される身に甘んじる?　あり得ない。人間共を相手に「反乱」を起こし、人間共に「与する」以上にあり得ぬ話ではないか。最初から芝居だったのだ。何もかも。

＜人の病が竜を蝕み、竜の狂気がこの世界を喰らう＞

　病?　狂気?　何を言っているのだと問いかけようとして、赤い竜は言葉を失う。

　黒い竜の双眸が赤く染まっていた。帝国軍の兵士達と同じ、「天使の教会」の司教と同じ、色。夕映えの空と岩肌に流れる血の色をそのまま吸い込んだかのような、赤い眼。

　いや、黒い竜だけではなかった。よくよく見れば、人間を貪り喰っている同胞達の眼も、いつの間にやら赤い。日暮れの暗さが邪魔をして気づかなかった。いったい、いつから彼らの両の眼は色を変えていたのか?

＜いつから?　いつから……だと?　今頃になってその愚問とは!＞

　人の病が竜を蝕み、と黒い竜は言った。あの赤い目。あれが病なのか?　目を血の色に染めた帝国兵。人間らしさなど欠片もない狂暴な者共。あの狂気は病によるものだったというのか?

　だとすれば、いつからと問うのは確かに愚問であった。帝国軍が驚くべき速さで勢力を拡大していったのはせいぜい三年か四年前のことだが、赤い目の狂信者達はそれ以前からいた。「天使の教会」が作られた昔から。

　最初はひっそりと、やがて勢いを増して赤い目の者達は増えていった。ということは、これは感染る病。帝国軍や「天使の教会」を壊滅させても、病は残る。人から人へと広がっていく。

　そして、広がる病は向かう先を変えた。脆弱な人間から、この世界で最強の生き物へと。

　黒い竜がいつ、どこで、この恐るべき真実を知ったのか、何故に病の蔓延を望んだのかはわからない。

　ただひとつだけ確かなことは、竜種すべてが理性を失い、狂気に支配されたならば、この世界は跡形無く破壊される。竜種を力ずくで止められる生き物など存在しないのだから。

　まさしくこの世界を「喰らう」ことになるのだ。狂った竜達は。

　哄笑が薄闇の空に谺する。身を翻して黒い竜が飛び去っていく。背中でカイムが絶叫している。早く追え、と言いたいのだろう。

　肉と骨とを喰らい尽くした同胞達が一斉に飛び立つ。しかし、それでもなお、赤い竜はその場を動けずにいた。

　夜の闇が燃えていた。

人も竜も、何かを求めん。
飢えて渇き、満ちれば絶す。

「天使の教会」の信者達を喰い尽くした後、竜達は更なる獲物を求めて飛び立った。彼らの吐き散らした炎が暗い天空を焦がしている。暁までは遠いというのに、どこも彼処も昼間のように明るい。

山の頂を取り囲む同胞達に追いついたのは、まだ夕刻だった。同じ時刻、連合軍の兵士達は、ヴェルドレは、予想だにしなかっただろう。それから半日と経たずに、自分達が喰い殺されてしまうことを。

危惧したとおり、連合軍への「反乱」など、竜種の遊技に過ぎなかった。「天使の教会」の残党を狩り尽くすために進軍していた連合軍の大隊は、一瞬にして壊滅した。弓兵達は竜の炎のひと吐きで火だるまになり、大型の対空兵器は、その威力を発揮することなく消し炭に変わった。

上空への攻撃手段を失った連合軍は、即座に退却を始めたが、間に合わなかった。ある部隊は炎に包まれ、また別の部隊は狂った竜達に喰い尽くされた。

「もはや、おぬしと我だけか……」

本隊との合流が遅れたのは、どこからともなく涌いて出てくる竜との戦いに手間取っていたせいだ。その後も、次々と襲いかかってくる狂い竜達の相手をしているうちに、本隊どころか軍そのものが消滅してしまった。

消滅したのは軍だけではない。近隣の町も、村も、消えた。かつて町であり村であった場所は、今や竜達の餌場に過ぎなかった。どれだけの人間を喰らい尽くせば満ち足りるのか、竜達は血を啜り肉を食むことを止めようとしない。

この辺りにいる人間達を食い尽くした後は、また別の町や村を襲うのだろう。その町や村が全滅すれば、また次の町や村へと……。

おそらく、この地上から人間が一人残らず消え去るまで、それは続く。

笑う気配を感じた。

「カイム?」

振り返れば、カイムが笑っている。その手に血塗れの剣を握り、片膝立ちで次の獲物を探しながら。ここへ至るまでに何体もの竜達が襲ってきた。そのうちの数体はカイムが仕留めたのだ。

赤い竜の背を踏み台代わりに跳び、落下の勢いに乗せて剣を振り……。

己の足の下に大地がないことなど全く意に介していないその戦いぶりに、赤い竜は半ば呆れ、半ば驚嘆しながらカイムの着地点となるべく空を駆けた。

横合いから、けたたましい叫び声を上げて狂い竜が飛来する。カイムが跳んだ。その先へと回り込みながら、逆方向から襲いかかってくる別の竜へと炎を吐く。カイムの邪魔はさせない。

カイムの剣に眼を抉られた狂い竜が絶叫している。柄まで埋まった剣を引き抜きながら、カイムが狂い竜の眉間を蹴って跳ぶ。跳んだ先に着地する場所がないなどとは思ってもみないのだろう。

「無茶をやりおる」

とはいえ実際のところ、赤い竜がカイムを受け止め損ねることなどない。カイムはただ思うがままに跳び、剣を振るえば良いのだ。その本能の命ずるままに。

この日、赤い竜は数多の同胞達を殺したが、カイムもまた、これまでにない数の竜種を屠っていた。

さぞ満足していることだろう、と赤い竜は思う。恐怖に顔を引きつらせ、泣き叫びながら死んでいった兵士達の中にあって、笑っているのはカイムただ一人だ。

「おぬしこそ、今の世界にふさわしい男なのかもしれぬな」

気まぐれに賽を振り、戯れにその行方を追った。辿り着いた先が此処だというのなら、それでいい。

炎と咆哮の只中を、赤い竜とカイムはひたすらに駆け抜けた。喉を抉られた竜が、炎に巻かれた竜が、頭蓋を叩き割られた竜が、翼を噛みちぎられた竜が、絶命し、落下していく。

それにしても、この竜種の数はどうしたことか。これだけ片端から殺しているのに、一向に減る気配がない。いったい同胞達は何処から湧いて出ているのか……。

そのときだった。不意に。

不意に、背中一面に生温かいものが撒き散らされた。蹴爪から赤いものを滴らせた竜が目の前を横切る。

あれは……何だ?

何かが背からずり落ちる。生温かさの残る背に冷たい風が吹く。

何だ?　何が起きた?　なぜ、これほどに背が軽い?

なぜ、我はこの身にカイムの血を浴びている?

なぜ、我はカイムを追っている?

なぜ、カイムが背にいない?

なぜ……。なぜ、カイムが落ちていく?

落としてはならないというのに。跳んだ先に我の背がないなど、カイムは思ってもみないというのに。受け止めなければならないのに。

届かない。落ちていく。落ちてしまう。カイムが。

落としたくない。

ただその一心で手を伸ばした。力を失ったカイムの身体を抱き留めた。

手?　なぜ?

そんなことはどうでも良かった。ただ、抱きしめた身体の冷たさに唖然とした。

喉が震えた。叫んだ。悲鳴なのか、咆哮なのか、自分でもわからない。ただ叫んだ。何度も。風に煽られた髪が怒りに逆立つのを感じた。

目の前に何かが突っ込んでくる。視界を塞がれるのが煩わしくて、払いのけた。草でも切り払うような軽い手応えとともに、視界が開けた。真っ二つになった巨体が落下していくのが見える。

ああ、こいつじゃない……。

そう気づいた瞬間、喉の震えが止まった。この竜ではない。カイムを殺したのは。

「許さぬ……」

翼が音を立てる。牙と蹴爪をカイムの血で染めている竜へと飛ぶ。捕らえた。力任せに引き裂いた。血塗れの牙を叩き折り、その蹴爪を四肢もろともに引きちぎる。

足りない。まだ足りない。カイムを殺した狂い竜を殺しても。千々に裂いても。足りない。

別の竜に爪を立てた。脳漿をまき散らしながら暴れる身体を大地に叩きつける。

足りない。こんなものでは、全然足りない。

「皆殺しにしてくれる!」

次の獲物へと爪を伸ばした。また喉の奥が震えた。今度は叫びではなかった。

笑い声?　我は笑っているのか?

わからない。己の内なる感情に名付ける術を持たないまま、一心に同胞の血を求め続けた。

❖

「ドラゴンが?　どうして?」

巨木の洞に身を潜めて震えていたセエレは、泣くのも忘れて空を見上げた。両の眼を赤く染めた竜達と戦っていた「魔の竜」が、突然、姿を変えたのだ。

落ちていく狂戦士を追って急降下していた赤い竜の輪郭が揺らぐのをセエレは見た。次の瞬間、狂戦士の身体をヒトの手が抱き留めていた。赤い髪をなびかせたその姿は、紛れもなくヒトの形をしていた。

ひとつだけ人間と異なるのは、猛禽類を思わせる翼が生えていること。

ヒトの身体にはない獰猛な翼を広げて、かつて赤い竜であったモノは狂戦士の骸を片手に抱いていた。

「あれは……天使?」

今よりずっと小さかった頃、絵本で見た天使にそっくりだった。人々に祝福を与える、神の遣いに。

あの赤い髪の天使は僕を救ってくれるんだろうか?　それとも……。

長い髪が大きく翻った。

「消えた?」

違う。移動したのだ。翼で飛んだとは思えない速さで。

いきなり、狂い竜の胴体が真っ二つに裂けた。何が起きたのかわからずに、セエレは空から降り注ぐ血の雨を見つめる。真っ二つになった竜の身体が地響きをたてて目の前に落ちてくる。

上空では、また別の竜が血塗れになっていた。今度は真っ二つどころか、ばらばらの肉片になるまで切り裂かれている。

見れば、赤い髪の天使の右手が血の色で染まっている。それでわかった。素手で、それも片手で狂い竜を引き裂いていたのだと。

赤い髪が空中を流れるように駆け抜けていく。その片腕に骸を抱いたまま。

この世界で最強と呼ばれる竜を、紙でも破るように素手で引き裂くとは、何という恐ろしい生き物なのだろう。人間を残らず殺そうとした竜達は、あの生き物に滅ぼされてしまうのだろうか?

そうはならなかった。他の竜達の輪郭が不意に揺らぎ始めたのだ。赤い竜が姿を変えたときと同じように。

一瞬の後、竜達はすべてヒトの形へと姿を変えた。赤い竜と同じく、その身から翼を生やし、色鮮やかな髪をなびかせて。異なるのはただ、彼らの双眸が赤く輝いていることだけだった。

ヒト型のバケモノ達がこの世のものとは思えぬ奇声を張り上げる。

大地が震え、至る所に亀裂が走る。バケモノ達の羽ばたきが、突風となって地表に吹き付ける。建物や樹木が倒れ、岩が崩れ落ち、辺りに砂塵が立ちこめる。

「逃げなきゃ……」

この一帯にはもう、身を隠す場所すらない。わかっていても、足がすくんで動けなかった。

そもそもどこへ逃げればいいのか。今の今まで生きていられたことが奇跡のような幸運の結果だということくらい、セエレにもわかっていた。

「ひっ!」

いつの間にか、赤く光る二つの目がセエレを正面から見つめている。耳もとまで裂けた口と仮面のようにのっぺりとした顔が、すぐ間近にある。

長い爪が閃くのを見た。竜の身体を紙のように引き裂いた、鋭い爪が。逃げられるはずなどなかった。

『天使は笑わない』

どこかで、マナの声がした。

A_5040_end「Aエンディング」

著・原案：ヨコオタロウ

オルオルオルオル。
ランランランラン。
オルオルオルオル。
ランランランラン。

薄闇の中、低い唸りと甲高い悲鳴が交じり合っている。嵐のような轟音と、悲鳴。その声がどこからやってくるのか判然としない。分厚く重なった雲がうねるように混ざり合って、太陽の光を濁している。時折、稲光が走って薄暗い地上を照らそうとするが、渦巻く濃い霧がそれを阻んでいた。

この世界は終わりつつあった。人型に変態した狂い竜達は、まず人間達を喰らい始めた。あらゆる村と街と城を襲い、殺戮と捕食を繰り返した。人間達は抵抗し、その幾度かの戦いでは善戦した。しかし、最強の生物である竜に敵う筈もなく、短い期間のうちに地上の覇者の座を奪われてしまった。

人を喰った竜達は子を孕み、産み、数を増やしていった。二倍、四倍、八倍、十六倍……膨大な数に膨れ上がった竜達は空を黒く埋め尽くしていく。増加し続ける竜達の飢餓は治まる事はなかった。洞窟や森に隠れる者達も残さず探し出し、殺し、呑み干す。黒い津波のようになったそれを押しとどめる事は不可能だった。人間達は全て、一人残らず喰らい尽くされてしまったのだ。

人間を消し去った竜達は、次に他の動物や森の木々を獲物とした。そうして、霧の森も、固い岩山も、薄汚い泥も、海の水も、全てをその口に入れて成長していった。その形はもはや人間の姿ではなく、のたうち回る内臓のような物体に変質していた。

捕食を繰り返し、不気味に増殖する肉の塊はさらに脱皮を行っている。そびえる山のようになった今もなお巨大化を続けていた。地平線の先までを埋め尽くし、意味の分からない歌を歌いながら、肉の塊は徐々に赤ん坊のようなフォルムになっていった。泣きながら暴れる赤子の指は大地を削り、その口から吐き出される黒い瘴気は空から陽の光を奪う。急激な気温変化がもたらす大きな竜巻が地上に残された僅かな生命すら削り取っている。

森だった場所も、海だった場所も、街だった場所も、全て平等に破壊された。この星だけでは飽き足らないのか、大口を開けた赤子の一体はさらに隣の赤子まで喰い始めている。

人の姿へと変わった赤い竜は、遺跡の高い場所に座りながら、赤子達の狂宴を見下ろしていた。もはや結論はわかっている。

赤子達は全てを滅ぼした後、最後には自らも消滅する。この病はそうした症状を発現するように「造られている」のだ。人の形になった今、それがハッキリとわかる。狂い竜は人となり、人から赤子へ形を変え……時間を遡るように変わり続けていった。赤子達は集まり、徐々に巨大な球体を形成しはじめている。あれは卵だ。全てを原初に戻す為の、この世界を「生まれなかった」事にする為の装置。

終わったのだ。

狂いし竜と人の戦いは人間の敗北で幕を閉じた。

ギリギリとした痛みが赤い竜の四肢にひろがってゆく。黒い竜がまきちらした毒が、この躰をも乗っ取ろうとしていた。歯を食いしばりながら膝の上に目を落とすと、静かに目をつむったカイムの遺骸がある。悲しいとか、怒りとか、そうした激しい感情は湧き上がらない。穏やかな死に顔に思わず悪態をつきたくなる程だ。復讐の戦士は死してもなお、左手に剣を握りしめている。その指は信じられない程に固く結ばれており、隙間からは血が滲んでいた。手の皮が剥け、爪が剥がれてもなお、未だ何かと戦っているかのようだった。

「よく、頑張ったな……」

一本づつ丁寧に広げてゆくと、パリパリと血の乾いた音が鳴る。やがて剣は、男の掌から剥がれて転がり落ちる。ボロボロに欠けた刃と、竜達の脂と血で汚れきった柄。こんな汚く小さなモノが、唯一残されたこの男の生きた証だった。

風が吹いてくる。赤い髪を左手の指でゆっくりと束ねてゆく。

「とうとう、伝えられなんだな。我が名を」

男の刀を右手で拾い刃を自分の髪に当て、ゆっくりと切り落とす。束になった赤い糸からはまるで黄金のような鱗粉が巻き上がっていた。その髪を、亡骸の掌にそっと置くと、ゆっくりと男の躰に這い広がってゆく。

男の躰は酷い有様だ。右腕は肩ごと食いちぎられ、腹からは残された内臓が無残に垂れ下がっている。躰の半分以上を竜に食われてしまったのだ。その傷ついた躰の上を、長い毛髪が包み込んでゆく。

やがて、赤い髪がチリチリと光ると、男の躰をゆっくりと焼きはじめた。

❖

世界に絶望し、無気力と厭世感で消え去りそうになっていた時、あの雪山で出会った。

最初は全くこの男の事を理解出来なかった。竜に出会った人間は、概ね二種類の行動を取る。畏怖の感情を持ち従属するか、怒りに身を任せて攻撃してくるか。そのどちらかだ。

だが、この男は全く違う行動を見せた。自らの命を省みる事なく、ただドラゴンの力を欲していた。この男の見る先は自分ではなく、その先にある暗い復讐の闇だけだった。

正義と憎悪が混ざり合った複雑な感情。

そして、殺戮の日々は憎悪を生み、憎悪は男の精神を蝕んでいった。

ある時は、森に住む無害な原住民を敵兵もろとも全て焼き殺した。ある時は、強力な武器を手に入れる為だけに仲間を犠牲にした。何かを得る為に、何かを捨て去る事を躊躇しない日々。

一方で自分はどうだっただろうか。全てを諦め、岩穴の中で無為に過ごしていたあの頃。戦いに疲れ果て、たどり着いた孤独の地。

最初はこの男に興味がなかった……いや、人間に、この世界に飽いていた。しかし、男は洞窟から自分を引きずり出し、戦乱の中に再び投げ込んだ。

過酷な戦いと理不尽な状況の中で、生きる意味などない残酷さにこの身を震わせながら、再び自らの心に火が灯ってゆくのを感じたのだ。壊れゆく男に反比例するように、自分は魂を取り戻していった。

そして、今……今やっと、カイムが囚われていた闇がわかった気がする。

❖

激痛が身体を駆け抜ける。
あと少しこの余韻に身を浸していたい。
男の全てが灰になるまでの時を共にしたい。
……だが、もう時間はあまり残されていない。
身体の中に残された、最後の鍵を開ける。

指の先から黒い文様が広がってゆき、全てを喰らい尽くしたい衝動が心の内側から沸き起こっていく。本能を強制的に書き換えられてゆく違和感に吐き気がする。自分が自分であるうちにやり遂げなくてはいけない。

「行くか……」

燃えたままのカイムの遺骸を床にそっと横たえた。

舞い上がる火の粉が飛ばされた先には異形の赤子達が合体した巨大な球体が揺れている。

さらばだ。人よ。
さらばだ。竜よ。
この世界は終わるだろう。

剣を握りしめ、翼をゆっくりと広げる。
全身が黒い炎につつまれてゆく。

さらばだ。友よ。

赤い竜は、終焉の嵐に向かって飛び立つ。
その顔には歪んだ笑顔が貼り付いていた。

復讐に燃えた、あの男のような笑顔が。



跋

ここまでが、“花”をその身に宿したウタウタイたちによって発生した、
西暦1000年の分岐現象の観測結果の報告となる。

特異点によって引き起こされたこの分岐現象により、
4つの多元世界それぞれで異なる結末を迎えたウタウタイたちの戦い。
D分岐におけるゼロとミハイルの活躍により、“花”の脅威はひとまず消え去った。

しかし、この分岐現象が世界に与えた影響は大きく、
後世の記録と矛盾が生じる可能性も高いため、
今後はその経過を観測、記録する必要があることを進言しておく。

なお、ヨコオタロウや映島巡といった、多元世界について独自に研究を進めている人間も存在。
ゲームや小説といった表現方法で、分岐した多元世界の物語がまとめられていることは、
非常に興味深い事実といえる。
これらの人物たちについても、引き続きその行動を記録していく必要がありそうだ。

以上をもって、本文書“Record of Flower”の全報告を終了する。






DRAG-ON DRAGOON 3
THE COMPLETE GUIDE
ドラッグ オン ドラグーン3 ザ・コンプリートガイド

システム攻略

ゲームシステムやオススメのコンボなど、ゲームを進めるうえで役立つ知識を解説。ひと通りマスターしてミッション攻略に役立てよう。

ゲームの基本的な流れ

本作は主人公のゼロの物語を描くストーリーミッションと、制限時間内に特殊な条件の達成を目指すアコールの依頼で構成されている。ストーリーミッションには分岐があり、それぞれに異なるエンディングが用意されている。アコールの依頼は、お金や経験値稼ぎで役立つ他、クリアすると武器や貴重なアイテムをもらえたり、消費アイテムの最大所持数が増えたりすることがある。全エンディングを見るためには全武器の収集が必須であり、アコールの依頼もある程度進める必要がある。

ストーリーミッションとアコールの依頼の主な特徴

ストーリーミッション	・章ごとに舞台となる国が異なり、1つの章はいくつかの節（ミッション）で構成されている ・エンディングを迎えると新たな分岐が出現し、プレイできるミッションが増える
アコールの依頼	・目的を達成すると報酬を得られ、何度でも挑戦できる ・ストーリーミッションを進めたり、他の依頼をクリアしたりすることで新たな依頼がプレイできるようになる

エンディングを迎えると ルートが分岐して新たなミッションが追加される

ストーリーミッションのうち、最初にプレイできる零章~五章までのストーリーはA分岐と呼ばれる。エンディング後、このA分岐を基準に新たな分岐が出現し、ストーリーが途中から変化していく仕組みだ。分岐はA分岐を含めて4つあり、下図のように開放されていく。なお、D分岐を開放するには、プレイできるすべてのストーリーミッションをクリアすることに加え、入手できる全武器を集める必要がある。

ルート分岐の流れ

A分岐（零章~五章）	ゲーム開始時は分岐がなく、A分岐五章四節までクリアするとAエンディングを迎える。
Aエンディング	
B分岐開放	Aエンディング後、A分岐三章三節から分岐するB分岐が出現。クリアするとBエンディングへ。
Bエンディング	
C分岐開放	Bエンディング後、A分岐四章一節から分岐するC分岐が出現。クリアするとCエンディングへ。
Cエンディング	Cエンディング後に異節が出現。A~C分岐のシナリオを補足する内容のミッションとなっている。
異節開放	
D分岐開放	D分岐は異節までのミッションをすべてクリアしたうえで、DLC以外のすべての武器を手に入れると開放され、最終節をクリアするとDエンディングを迎える。
Dエンディング	

ストーリーミッションを プレイする際に覚えておきたい基本ルール

ストーリーミッションはゼロを操作して戦う地上戦、ミハイルを操作して戦う地上決戦と上空戦の3種類があり、それぞれ操作方法が異なる。ミッションの多くは地上戦で進行し、フィールドには宝箱が3つ置かれていることが多い。宝箱からは武器やお金などを入手できる他、宝箱の回収率はトロフィーの獲得に影響する。探し出してすべて開けよう。

ストーリーミッションの基本ルール

- ゼロを操作して戦う地上戦、ミハイルに乗って戦う地上決戦と上空戦の3種類がある
- ミッションによってはフィールドに3つの宝箱が配置されていて、これを攻撃すると中に入っているお金や武器、アイテムを入手できる
- ミッション中、エリアが閉鎖され、特定の条件を満たさないと先に進めなくなることがある。その際、倒さないと先に進めない敵を、本書ではゲートキーパーと呼んでいる
- 特定のミッションではボスが登場し、倒すとクリアとなる
- ミッションクリア後はリザルト画面に移行し、ミッション中に獲得した経験値が加算され、換金アイテムがお金になる

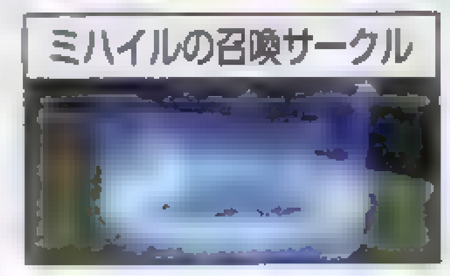
コンティニュー時に再開できるチェックポイントと ミハイルの召喚サークルについて

フィールド内のチェックポイントに触れると、ゲームオーバー時にそこから再開できる。その際、HPが完全回復する他、コンティニューをするたびに防御力が上がり、ダメージを受けにくくなる。ミハイルの召喚サークルでは、ミハイルの援護を受けられる。なお、召喚をせずに敵を倒すと、召喚サークルが回復スフィアに変化する。

チェックポイント



ミハイルの召喚サークル



登場人物や武器を 閲覧できるデータベース

タイトルメニューからデータベースを選択すると、ストーリーで登場したキャラクターやボスといった敵の情報と、武器の物語（ウェポンストーリー）を閲覧できる。ゲーム開始当初に見られる項目は少ないが、ストーリーを進めることで項目が徐々に開放されていく。なお、ウェポンストーリーは4段階あり、武器のレベル（武器Lv）が上がるごとに閲覧内容が増えていく。



▲ウェポンストーリーの閲覧画面では、右上に武器の収集率が表示される。武器の収集率が関係するD分岐を開放する際の参考にしよう。



▲人物紹介の項目では、ウタウタイや使徒の他にボス級の敵も見ることができ、右スティックを動かすことでキャラの角度を変えられる。

ゼロ&ミハイルの基本アクション

ゼロを操作する地上戦で繰り出せるアクションのうち、攻撃に関するものは装備している武器によって攻撃範囲や動作が変わる。ミハイルに乗って戦う地上決戦と上空戦では、ゼロが装備している武器にかかわらず、地上戦とは異なるアクションとなるので覚えておこう。なお、装備している武器のコンボリストは、ミッション中に方向キーの上を押すと表示され、左右を押すと他の武器のものを閲覧できる。

地上戦での主なアクション(剣使用時)

通常攻撃



□ボタンで出せる攻撃。武器によって最大で8回まで連続して攻撃を出せる。

空中攻撃



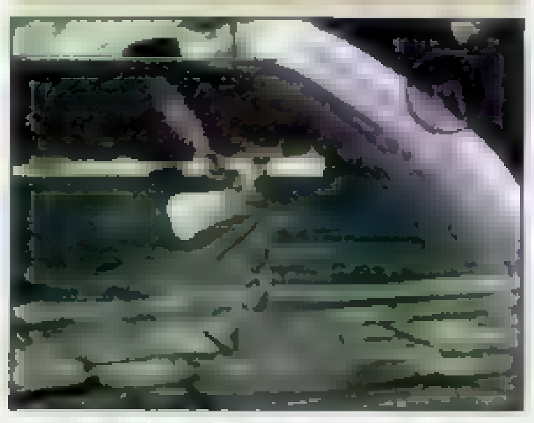
ジャンプ中に□ボタンで出せる攻撃で、浮かせた敵や高台にいる敵に有効。

打ち上げ攻撃



通常攻撃中に×ボタンを押すと出せる。敵を浮かせつつ自分もジャンプする。

走り攻撃



走り中に□ボタンを押すと出すことができ、ここから通常攻撃などにつなげられる。

SP攻撃



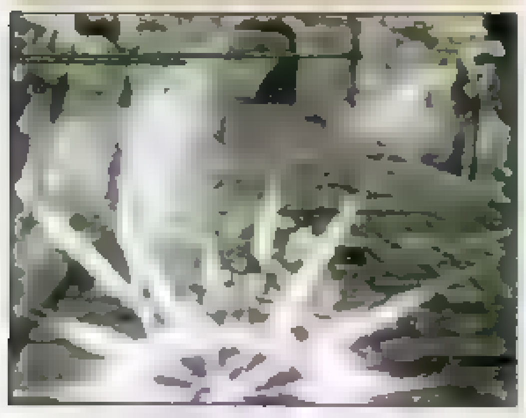
△ボタンで出せる強力な攻撃。強力だが出すとSPゲージを消費する。

ガード



○ボタンで敵の攻撃をガード可能。ガード中に攻撃を受けるとSPゲージを消費する。

ジャストガード



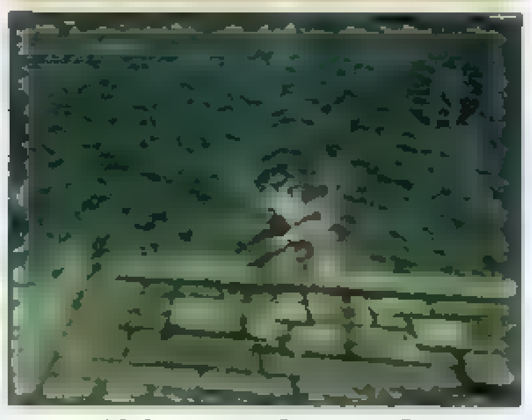
敵の攻撃直前にガードするとSPゲージを使わずに、無敵状態でのカウンターが発生。

ステップ



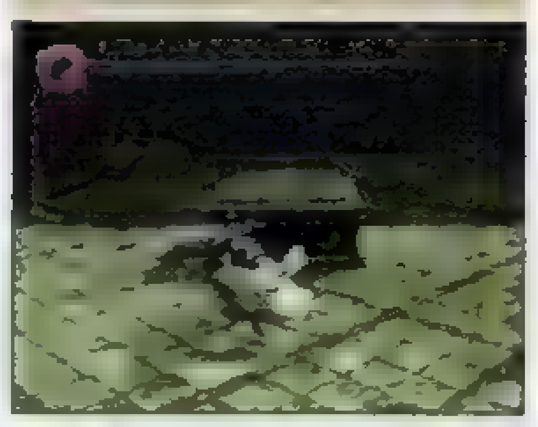
地上、空中を問わず、R1ボタンで短距離を素早く移動。出始めの瞬間は無敵状態。

ジャンプ



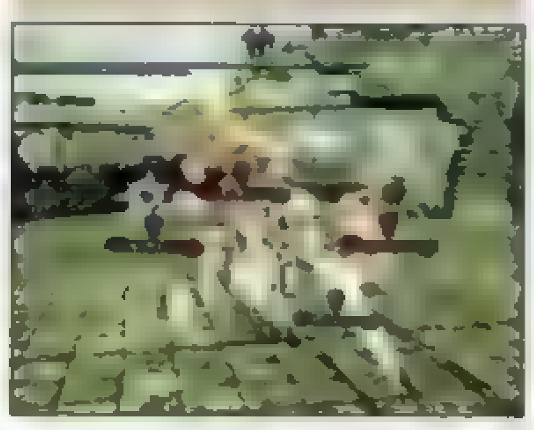
×ボタンでジャンプでき、ジャンプ中は攻撃やステップを出すことができる。

受け身



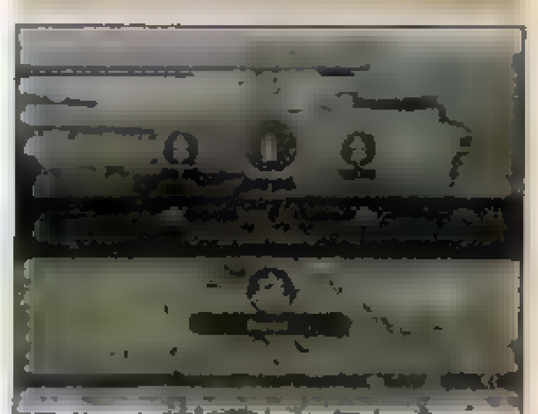
攻撃を受けて吹き飛んだ際に×ボタンを押すと受け身を取って素早く起き上がれる。

武器チェンジ



R2かL2ボタンを押し、武器と対応するボタンを押すと、武器を切り替えられる。

アイテムの使用



方向キーの下かスタートボタンでアイテムを表示。左右で選び、○ボタンで使用。

地上決戦、上空戦での主なアクション(地上決戦でのアクションは 地上 、上空戦でのアクションは 上空 、共通のものは 共通 と記載)

ブレス攻撃 共通



□ボタンを押すと、画面に表示される照準の方向へ火球を発射して攻撃する。

突進攻撃 地上



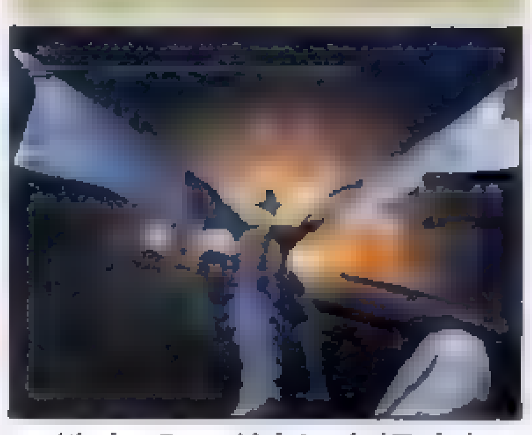
ジャンプ中に△ボタンを押すと、SPゲージを消費して突進して攻撃をする。

急降下攻撃 地上



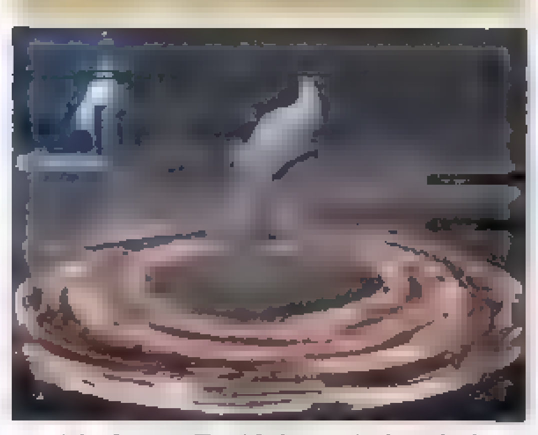
ジャンプ中に○ボタンを押すと、地面に身体を叩きつけるように攻撃を行う。

ファイヤーブレス 地上



地上で△ボタンを押すと、SPゲージを消費して正面に向かって炎を吐く。

尻尾攻撃 地上



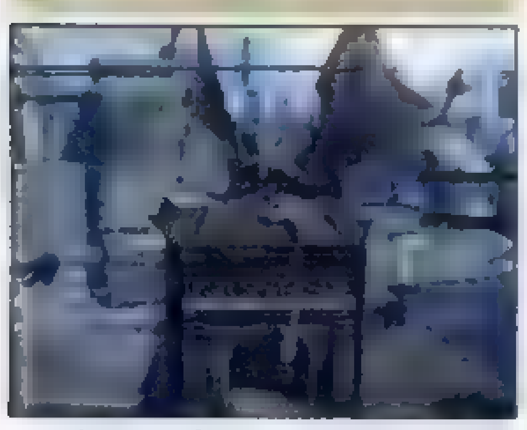
地上で○ボタンを押すと、回転して尻尾で攻撃する。攻撃範囲がかなり広い。

ジャンプ 地上



地上で×ボタンを押すとジャンプでき、そのまま急降下攻撃などを出せる。

羽ばたき 地上



ジャンプ中に×ボタンを押すと高度を上げられる。高度は時間とともに下がっていく。

ステップ 地上



R1ボタンを押すと短い距離を素早く移動できる。出始めの瞬間は無敵状態になる。

回避 地上



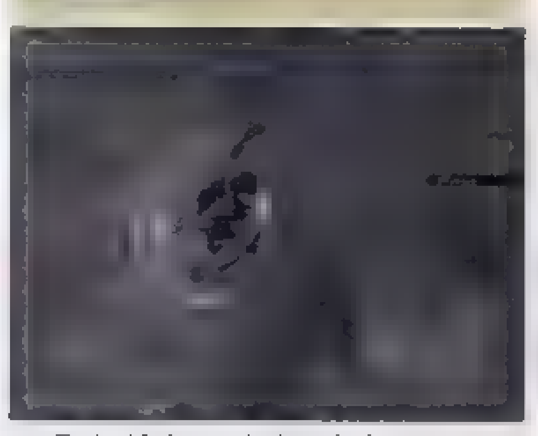
ジャンプ中にR1ボタンを押すと素早く移動。進行方向への移動距離が長い。

マルチロックオン 上空



□ボタンを押しっぱなしにすると敵をロックオンでき、ボタンを離すと攻撃する。

回避 上空



R1ボタンを押すとその場で回転する。出始めの瞬間は無敵状態になる。

アイテムの使用 共通



地上戦の時と同じ操作で、地上決戦や空中戦でもアイテムを使用できる。

ブラッドゲージが一定以上溜まるとウタウタイモードを発動して戦える

ブラッドゲージを消費するが、ほぼ無敵となり、攻撃力が大幅に上がるウタウタイモード。ブラッドゲージさえ溜まれば何度でも発動できるが、ゲージの消費速度が非常に速いため、ある程度ゲージを溜めておかないと、すぐにウタウタイモードが終わってしまう。

ウタウタイモードの主な特徴

- ブラッドゲージは、主に敵を倒すかダメージを受けることで上昇する
- ブラッドゲージが一定量以上ある時にL3+R3ボタンの同時押しで発動できる。ゲージがなくなるとモードが終了し、L3+R3ボタンの同時押しで任意に解除できる
- ウタウタイモード中はほぼ無敵となり、ダメージを受けなくなる。ただし、ウタウタイや魔獣、天使による攻撃など、一部の攻撃はダメージを受ける
- 地上戦でウタウタイモードを発動すると、周囲のスピリットの憑依を解除できる。地上決戦、上空戦の際は、周囲の敵にダメージを与えられる

コンボによるチェインとチェイン数に応じて出現するアイテムについて

攻撃を絶え間なくヒットさせることをコンボと呼び、コンボが成立すると画面にコンボがつながった回数を示すチェイン数が表示される。チェイン数が一定数に達すると、ブラッドスフィアや回復スフィアなどが出現するので、戦闘中はコンボを積極的に狙っていこう。なお、一部のミッションではチェイン数とは無関係に回復スフィアが出ることがある。

コンボのチェイン数と出現するアイテム

- チェイン数が30を超えるとブラッドスフィア(小)が出現する
- チェイン数が60を超えると回復スフィア(小)が出現する
- チェイン数が90を超えると回復スフィア(中)が出現する
- チェイン数が120を超えるとブラッドスフィア(大)が出現する
- アコールの依頼のサバイバルでは、特定の敵を倒すと回復スフィア(小)が出現することがある

武器の特徴とSP攻撃の種類

ミッションには4種類の武器を1つずつ持ち込むことができ、任意に切り替え可能。武器にはL、M、Sと3種類のサイズがあり、サイズが大きいほどリーチが長くて攻撃の発生が遅い傾向がある。なお、武器はお金や素材を使って強化できるが、その際にサイズが変わることもある。

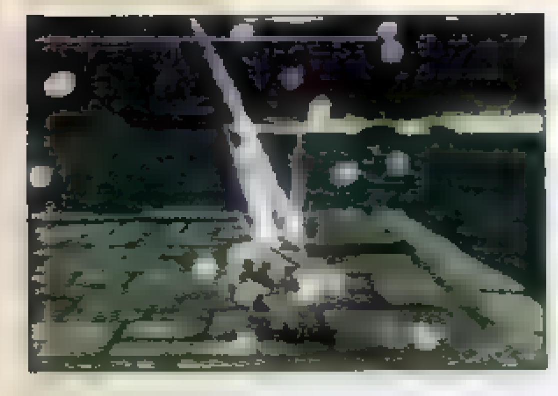
SPゲージを消費するSP攻撃は、主にコンボの最後の一撃として△ボタンで繰り出せる。武器の種類や武器Lvで攻撃が異なるので、P.238からの武器データのコンボリストを参照してほしい。一部のSP攻撃はボタンを押し続けると溜めることができ、より強力な攻撃が可能だ。

武器の特徴

剣	・攻撃範囲、攻撃速度のバランスが取れている武器が多いため、敵の数を問わず、どんな状況においても立ち回りやすい
槍	・左右への攻撃範囲は狭いが、前方へのリーチが長く攻撃力が高い ・敵が装備している盾を破壊しやすい
格闘装具	・リーチが短く攻撃範囲は狭いが、素早い連続攻撃が可能 ・この武器を使っている時はステップを素早く連続で出せる
戦輪	・攻撃力は低いが、広範囲を攻撃できる ・離れたところにいる敵をロックオンして攻撃できる

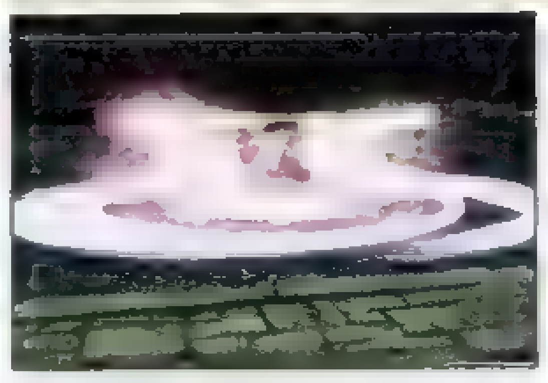
剣のSP攻撃（空中でのみ出せる攻撃は 空中 、溜めることができる攻撃は 溜め と記載）

回転斬り



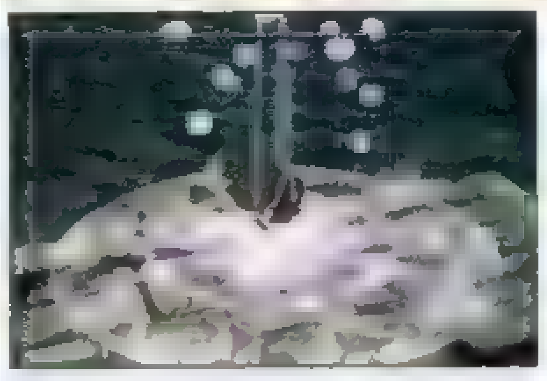
回転しながら剣で周囲を攻撃した後、正面に剣を振り下ろす。攻撃の出が速く全方位を攻撃できるため、敵に囲まれている時に使用すると効果的だ。

回転斬り上げ



通常攻撃→地震撃から派生するSP攻撃で、地震撃で打ち上げた敵をジャンプしながら回転斬りで追撃する。攻撃後はそのまま空中攻撃につなげられる。

冑割り 空中



空中で一回転しながら、前方を斬りつける攻撃。攻撃できる範囲は狭いが、威力が高く、打ち上げ攻撃などで浮いた敵を地面に叩きつけることができる。

空中斬り上げ 空中



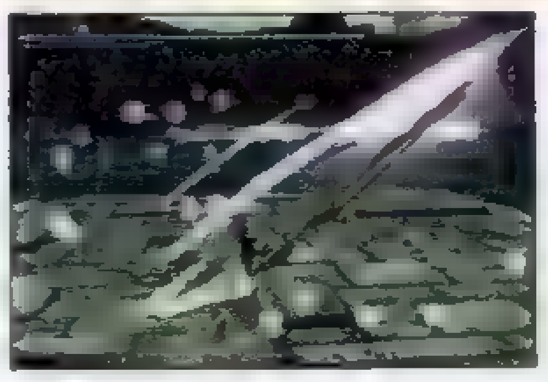
空中で出せるSP攻撃で、斬り上げ攻撃の後、剣を横に振って攻撃する。攻撃できる範囲が広く、敵の攻撃をジャンプで避けつつ攻撃するのに向いている。

最大回転斬り



回転斬り→大回転斬りから派生するSP攻撃。大回転斬りの後に、横になぎ払う攻撃を繰り出す。攻撃回数は1回だけだが威力が高く、敵を吹き飛ばせる。

斬撃波 溜め



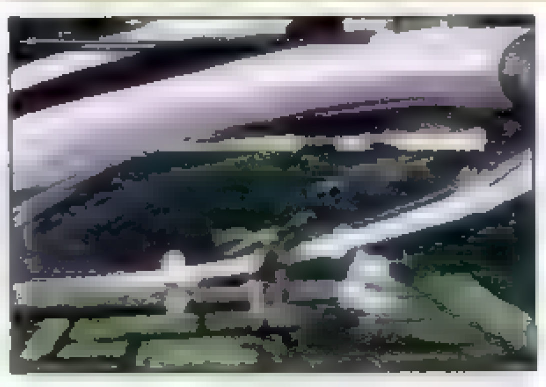
剣を構えた後、前方を斬り上げるのと同時に衝撃波を発生させる。ボタンを押しっぱなしにして溜めることで飛距離が伸び、離れたところにいる敵を攻撃可能。

地震撃



通常攻撃から派生するSP攻撃で、ジャンプした後に地面に剣を突き立て、周囲に派生する衝撃波で敵を攻撃する。攻撃を受けた敵は高く打ち上がる。

前方回転斬り



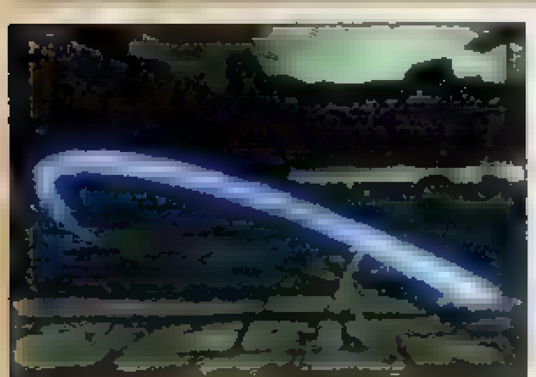
通常攻撃から派生するSP攻撃で、回転しながら正面をなぎ払った後、もう一度回転斬りを出す。攻撃範囲が広く速度も速めで、敵に囲まれた時に重宝する。

大回転斬り



回転斬りから派生するSP攻撃。回転斬りで周囲の敵を攻撃した後、正面に踏み込みながら横になぎ払う強力な斬撃を繰り出す。前方へのリーチが若干短い。

大斬撃波



通常攻撃から派生するSP攻撃で、剣を構えた後、正面をなぎ払う。攻撃時は剣が巨大な刃で包まれ、攻撃範囲が通常攻撃よりもかなり広くなる。

突き上げ攻撃



通常攻撃→地震撃から派生するSP攻撃で、地震撃で打ち上げた敵を地面の魔法陣から出す無数の刃で追撃する。攻撃範囲は広いが、攻撃後の隙が大きい。

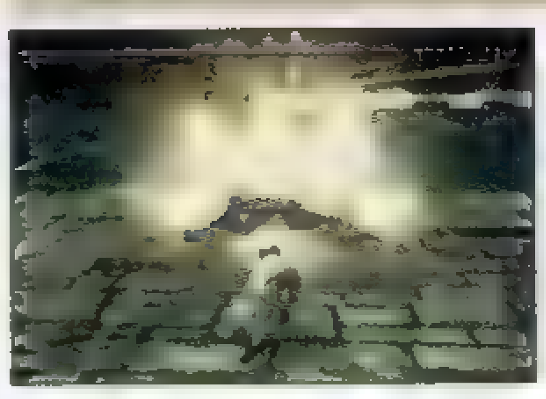
槍のSP攻撃（空中でのみ出せる攻撃は 空中 、溜めることができる攻撃は 溜め 、連打することで攻撃を連続して出せる攻撃は 連打 と記載）

滑空突き 空中



空中で出せるSP攻撃で、槍を構えた後、正面に向かって槍を突き出して滑空するように移動する。移動距離が長めで、直線上にいる複数の敵を巻き込める。

攻撃（振り回し）



通常攻撃から派生するSP攻撃で、一回転しながら槍を振って周囲を攻撃した後、正面に向かって槍を叩きつける。威力が高く攻撃範囲も広いが、出が遅い。

跳躍攻撃



通常攻撃から派生するSP攻撃で、槍を地面に突き立てて空中へジャンプしながら周囲を攻撃する。攻撃後は空中にいるため、空中攻撃につなげられる。

突き（溜め） 溜め



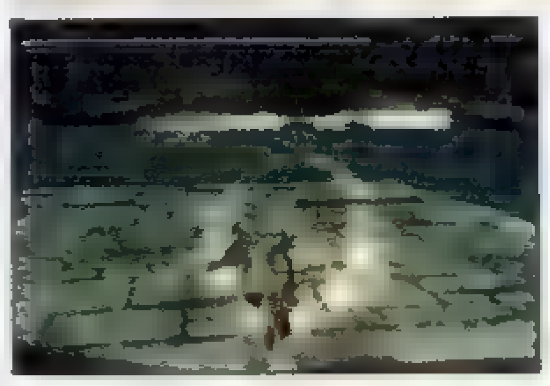
通常攻撃から派生するSP攻撃で、槍を構えて力を溜めた後、正面を突く。ボタンを押しっぱなしにして溜めることで、威力が上がり攻撃範囲が広がる。

突き（連撃） 連打



通常攻撃から派生するSP攻撃で、連続で突きを出し、最後に強力な突きを出す。ボタンを連続で押すことでSPゲージがなくなるまで突きを出し続けられる。

突進 溜め



槍を構えて突進した後に斬り上げる。突進中は攻撃を受けてもひるまず、ボタンを押しっぱなしにするとSPゲージがなくなるまで突進し続けられる。

落下突き 空中



空中から地面に向けて槍を突き立てて攻撃する。地面に槍を突き立てた瞬間に周囲に衝撃波が発生し、付近にいる敵をまとめて攻撃することができる。

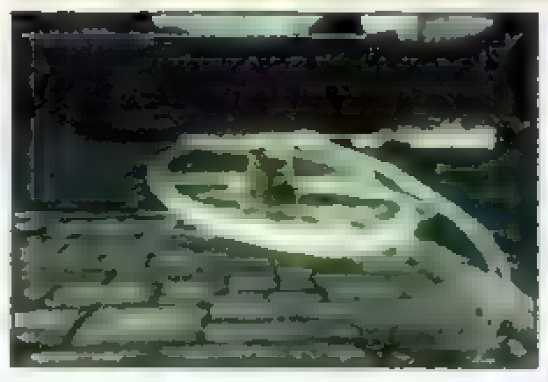
◆格闘装具のSP攻撃(空中でのみ出せる攻撃は 空中 、溜めることができる攻撃は 溜め 、連打することで攻撃を連続で出せる攻撃は 連打 と記載)

回転攻撃



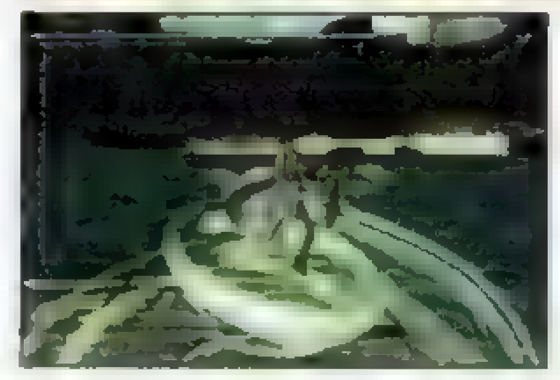
通常攻撃から派生するSP攻撃で、回転蹴りの後、踵落としで攻撃する。格闘装具のSP攻撃の中では攻撃範囲が広めで、背後にいる敵にも攻撃が届く。

空中回転蹴



通常攻撃から派生するSP攻撃で、ジャンプした後に回転蹴りを出して周囲を攻撃する。攻撃後は空中にいるため、落下蹴りなどにつなげることができる。

空中回転二連蹴



通常攻撃→空中回転蹴から派生するSP攻撃で、空中回転蹴で蹴り上げた敵を、さらに回転蹴りで追撃する。そのままジャンプ中に攻撃することが可能だ。

空中回転三連蹴



通常攻撃→空中回転蹴→空中回転二連蹴から派生するSP攻撃で、打ち上げた敵を追撃する。高くジャンプした状態になるため、落下蹴りなどにつなげるとよい。

空中乱舞攻撃 空中



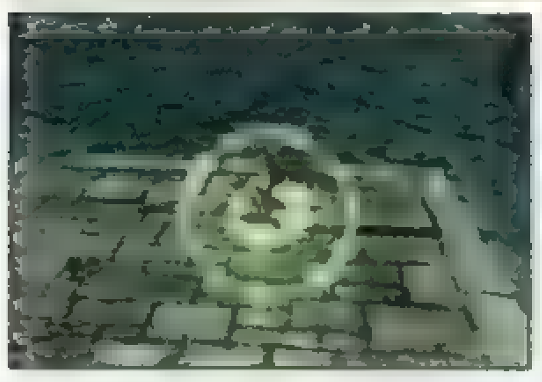
空中で縦方向に回転しながら敵を蹴り上げ、浮いた敵に対して連続攻撃で追撃する。1発目の蹴りを敵に当てないと、その後の連続攻撃は発生しない。

溜め撃ち 溜め



拳を構えて力を溜めた後、正面に威力が高いパンチを繰り出す。ボタンを押して溜めることで攻撃が蹴りに変化し、威力が増加して攻撃範囲も広がる。

落下蹴り 空中



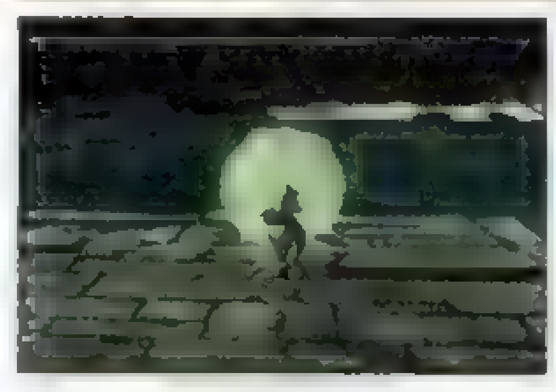
空中で出せるSP攻撃で、斜め下に向かって蹴りを出しながら突進する。蹴りが敵に当たると空中で1回転し、そのまま空中攻撃を継続することができる。

乱舞攻撃 連打



4連続でパンチをした後、アッパーで敵を打ち上げる。ボタンを連打するとパンチの後に蹴りへ移行し、SPゲージがなくなるまで蹴りを出し続けられる。

連撃球 溜め



通常攻撃から派生するSP攻撃で、突き出した拳の先に巨大な球体を発生させて敵を攻撃する。球体はボタンを押している間、発生し続けて連続ヒットする。

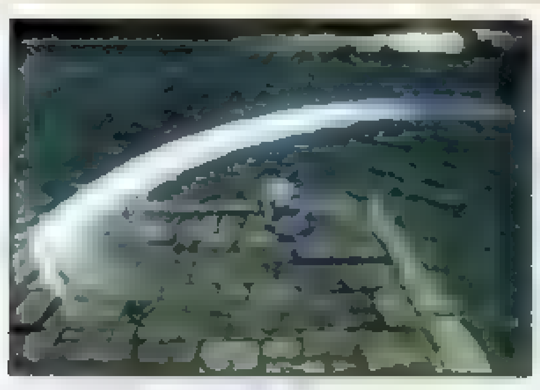
連続地震撃 連打



通常攻撃から派生するSP攻撃で、地面を叩きつけるように攻撃する。ボタンを連打することでSPゲージがなくなるまで、周囲を攻撃し続けることが可能。

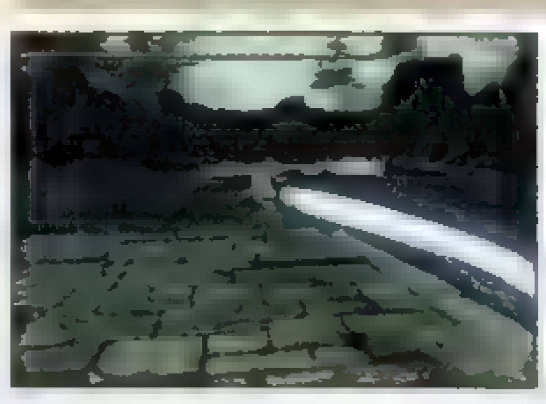
◆戦輪のSP攻撃(空中でのみ出せる攻撃は 空中 、溜めることができる攻撃は 溜め と記載)

空中攻撃(最大) 空中 溜め



ゆっくりと降下しながら、空中で戦輪を振り回して周囲を攻撃する。ボタンを押しっぱなしにして溜めることで、攻撃の威力や攻撃回数が増加する。

旋風攻撃 溜め



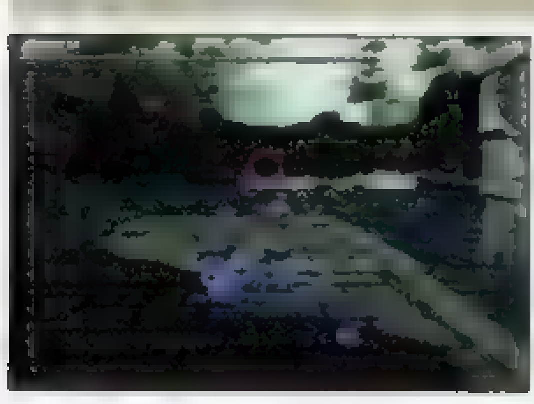
通常攻撃から派生するSP攻撃で、ジャンプしながら周囲を攻撃する。ボタンを押しっぱなしにして溜めることで攻撃範囲が広がり、攻撃回数が増える。

叩き付け攻撃 溜め



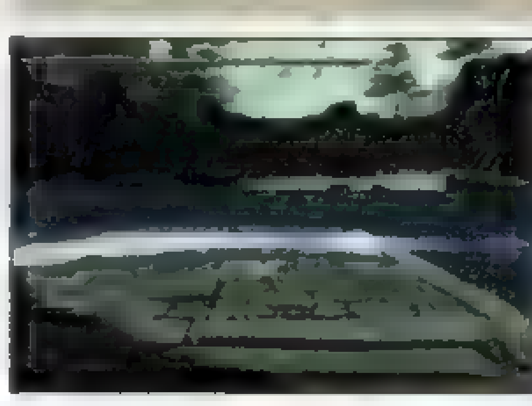
通常攻撃から派生するSP攻撃で、空高く伸ばした戦輪を叩きつけて攻撃する。離れたところを攻撃できる強力な攻撃だが、近くにいる敵には当たらない。

投輪撃 溜め



△ボタンを押している間、画面にロックオンカーソルが表示され、ロックオンした敵めがけて戦輪を投げつける。遠くにいる複数の敵を同時に攻撃可能。

投輪撃(回転) 溜め



通常攻撃から派生するSP攻撃で、戦輪を振り回して全方位を攻撃する。ボタンを押しっぱなしにして溜めることで、攻撃回数が増えて攻撃範囲が広がる。

誘引攻撃 溜め



通常攻撃から派生するSP攻撃。戦輪を回転させ、周囲の敵を自分のほうへ引き寄せて攻撃する。ボタンを押しっぱなしにして溜めることで、攻撃範囲が広がる。

CHECK 一部の武器に備わっている特殊効果を活用しよう

一部の武器には、ブラッドゲージが上昇しやすくなるといった特殊効果が備わっている。特殊効果の有無は、武器を装備したり強化したりする時に表示される武器の説明に記載されており、右の4種類がある。アンデッドが多く出現するミッションでは聖帝の名のつく武器を使うなど、そのミッションに合わせて武器を選ぶと効率よく戦える。



◀ブラッドゲージの上昇量が増加する"血脈刀"は、ウタウタイモードが攻略のカギとなるアコールの依頼で重宝する。

◆特殊効果がある武器

特殊効果	武器	内容
ブラッドゲージの上昇量増加	剣:血脈刀	攻撃のリーチは多少短いが強化することで攻撃範囲が広がり、攻撃力も上がるため、最後まで使っていける
アンデッドへの攻撃力増加	剣:聖帝の牙 槍:聖帝の涙 格闘装具:聖帝の爪 戦輪:聖帝の棺	アンデッドに対する攻撃力が約1.5倍に増加する。ガードを崩しやすい"聖帝の涙"が特にオススメだ
敵をおびえ状態にする	槍:夜叉瞑楼	攻撃を当てると敵が尻もちをつき、おびえ状態となる。おびえ状態の敵は、少しだけゼロから逃げていきやすくなる
ウタウタイへの攻撃力増加	剣:ゼロの剣	ウタウタイとの直接対決があるB分岐から、その真価を発揮する。ウタウタイと戦う時には必ず持っていこう

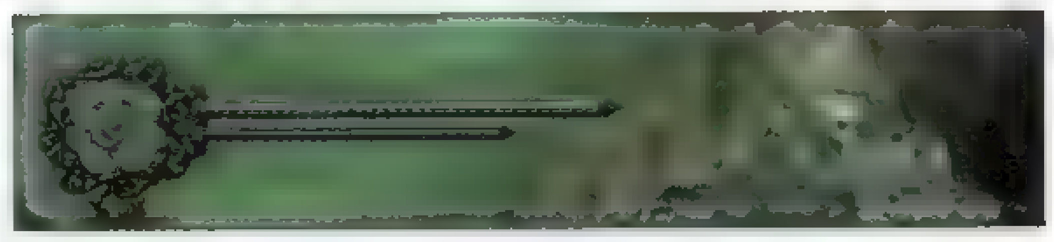
レベルとステータス

経験値(exp)は敵を倒す、ミッションをクリアするなどで獲得でき、経験値をためるとゼロのレベルが上がる。ノーダメージでクリアすると高いボーナスを得られるので、プレイの腕が上がるほど効率よく経験値を稼げる仕組みだ。レベルアップの判定はミッションクリア時に行われ、レベルが上がるとゼロの最大HP、攻撃力、最大SPゲージが上がる。

経験値を得るための主な方法

- 敵を倒す
- 障害物を破壊する
- ストーリーミッションクリア後のダメージボーナス
- ストーリーミッションクリア後のノーコンティニューボーナス
- アコールの依頼クリア後のクリアボーナス
- アコールの依頼のサバイバルミッションで、expスフィアを入手する

Lv1の時のHPのゲージ量



Lv31の時のHPのゲージ量



ゼロのレベルとステータス、必要な経験値

Lv	HP	攻撃力	SPゲージ	次のLvに必要な経験値	累計経験値
1	100	10	500	1000	0
2	107	10	500	1100	1000
3	114	10	500	1200	2100
4	121	10	500	1300	3300
5	128	20	550	1400	4600
6	135	20	550	1500	6000
7	142	20	550	1700	7500
8	149	20	550	1900	9200
9	156	20	600	2100	11100
10	163	30	600	2300	13200
11	169	30	600	2500	15500
12	176	30	600	2700	18000
13	183	30	680	2900	20700
14	190	30	680	3200	23600
15	197	40	680	3500	26800
16	204	40	680	3800	30300
17	211	40	760	4100	34100
18	218	40	760	4400	38200
19	225	40	760	4700	42600
20	232	50	760	5000	47300
21	238	50	840	5300	52300
22	245	50	840	5700	57600
23	252	50	840	6100	63300
24	259	50	840	6500	69400
25	266	60	920	6900	75900
26	273	60	920	7300	82800
27	280	60	920	7800	90100
28	287	60	920	8300	97900
29	294	60	1000	8800	106200
30	300	70	1000	9300	115000
31	307	70	1000	9800	124300
32	314	70	1000	11400	134100
33	320	70	1100	13000	145500
34	327	70	1100	14600	158500
35	334	80	1100	16200	173100
36	340	80	1100	17800	189300
37	347	80	1200	19400	207100
38	354	80	1200	21100	226500
39	360	80	1200	22800	247600
40	367	90	1200	24500	270400
41	374	90	1350	26200	294900
42	380	90	1350	27900	321100
43	387	90	1350	29600	349000
44	394	90	1350	31400	378600
45	400	100	1350	33200	410000
46	407	100	1500	35000	443200
47	414	100	1500	36900	478200
48	420	100	1500	38800	515100
49	427	100	1500	40700	553900
50	434	110	1500	42600	594600
51	440	110	1650	44500	637200
52	447	110	1650	46400	681700
53	454	110	1650	48300	728100
54	460	110	1650	50200	776400
55	467	120	1650	52100	826600
56	474	120	1800	54000	878700
57	480	120	1800	55900	932700
58	487	120	1800	57800	988600
59	494	120	1800	59700	1046400
60	500	150	2000	—	1106100

地上戦、地上決戦、上空戦でダメージ計算の仕組みが変化

ゼロを操作する地上戦では、ゼロの攻撃力とゼロが装備している武器の攻撃力を足した形でダメージ計算が行われる。ミハイルを操作する地上決戦と上空戦では、ゼロが装備している武器が適用されないため、ゼロ自身(=ミハイル)の攻撃力がダメージ量に直結する。

Lv3、Lv31、Lv60の攻撃力の違い(地上決戦で検証)



Lv3での攻撃力は10しかなく、ボスのファヌエルに突進を当てても、与えられるダメージはわずか。



Lv31になると、1回の突進でかなりのダメージを与えられ、ボスが相手でも有利に戦えるようになる。



Lv60では一撃でファヌエルのHPを約3分の1減らすことができ、数度の攻撃で簡単に倒せる。

効率のよいお金や経験値の稼ぎ方を知る

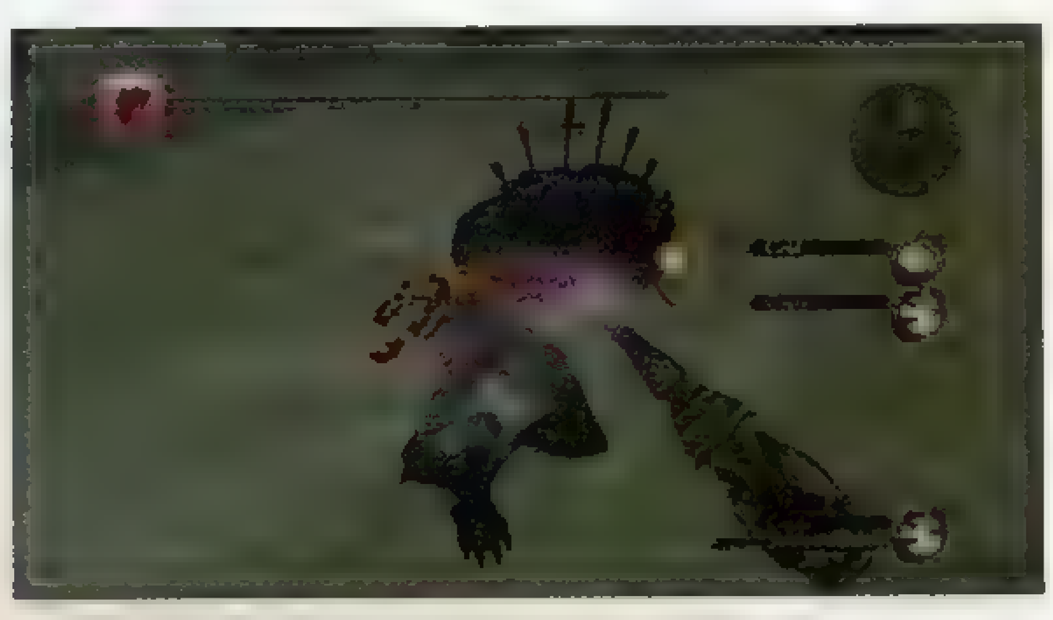
お金や経験値を効率よく稼ぎたい時は、アコールの依頼を利用するのがオススメだ。その理由の1つは、短時間でクリアできるため、時間的な効率がよいこと。もう1つの理由は、給料日の名がつく依頼が便利なこと。この依頼中は敵を攻撃するだけでお金を落とし、黄金兵を倒した数によって入手金額に補正がかかるので、一気にお金稼ぎができる。ただし、給料日の名がつく依頼は、一度クリアすると、同じ国の依頼を3回クリアしないと再プレイできない。連続してプレイすることはできないが、右にあげた短時間でクリアでき、かつクリアボーナスで得られる経験値が多い依頼と、給料日の名がつく依頼でローテションを組んでプレイをすると効率的だ。

経験値を稼ぎやすいアコールの依頼

アコールの依頼	クリアボーナス(exp)	制限時間	内容
彗星石	1800	1分	ターゲットとなる巨人剣士は爆弾を3発当てれば瀕死にできる。戦いに慣れてくると45秒程度でクリアでき、効率がとてもよい
化石の名物	3200	1分45秒	魔導師を最優先で倒し、その後に爆弾兵の爆弾を使って兵士を倒すと短時間でクリアしやすい。彗星石より経験値が多いのもポイント
渇望の書	4000	2分30秒	弓兵を倒した後、爆弾を使ってギガースを倒し、最後に残りの兵士を倒す。1分以上残した状態でクリアできると効率がよい
希求の書	4000	1分15秒	槍兵を引きつけて、宝箱への攻撃と同時に槍兵に攻撃を加えるのがコツ。最後の宝箱はウタウタイモードを発動して回収しよう



▲アコールの依頼"彗星石"は、コツをつかめば短時間でクリアできるのが魅力。爆弾兵の爆弾に巨人剣士をうまく誘導しよう。



▲後半の依頼として登場するサバイバルは一撃のダメージが大きく、ゼロのレベルや武器を十分に強化していないとクリアは難しい。

敵についての基礎知識

敵は特徴によって以下の4種類に分けて考えることができる。アコールの依頼に出現する敵以外は、倒すと経験値を入手でき、一部の敵は換金アイテムを落とすことがある。落とした換金アイテムは、ゼロが接近するか、ウタウタイモードを発動すると入手できる。

一般の敵の多くは打たれ弱く、こちらの攻撃でひるみやすいため、積極的に攻撃することで敵の反撃を受けずに倒しやすい。一方、大型の敵やボスは打たれ強く、こちらが攻撃してもひるみくい。そのため、攻撃に特化して立ち回ると、敵の反撃で大ダメージを受けてしまいやすくなる。こうした強敵と戦う時は、敵の攻撃をしっかりガードしたり避けたりしつつ、敵の攻撃の死角となる位置から攻める、敵の攻撃後の隙を狙うといった立ち回りをしていくのが基本だ。

敵に共通する特徴

- 同じ種類の敵であっても、ストーリーの後半に出現するものほどHPや攻撃力が高く、手強くなる。また、それに応じて獲得できる経験値も増える
- 敵が倒れた後も追撃してチェイン数を増やすことが可能。追撃は一定回数行うことができる
- ストーリーミッションでは、敵を倒すと一定の確率で換金アイテムを落とす。落としたアイテムはミッションクリア後に換金される
- 落とす換金アイテムの種類はミッションによって異なり、後半になるほど高額に換金できるアイテムを落とす
- 大型の敵やボスの一部は、こちらがダメージを一定量与えたり、相手が特定の行動をしたりした後にチャンスマーカーが表示される。チャンスマーカー表示中は敵が攻撃しなくなり、攻撃を当てるとダウンするなどの追加効果が発生する

敵の分類

一般の敵　剣兵、アンデッドなど



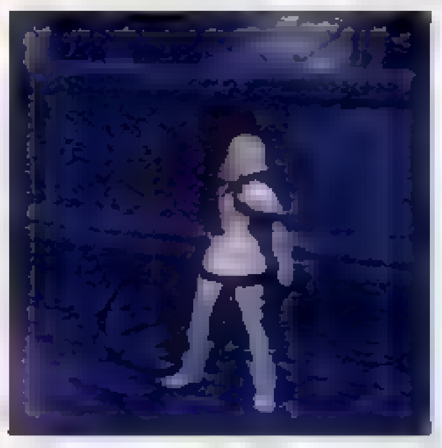

小型～中型の一般的な敵。基本的に数で攻めてくることが多い。囲まれてしまうと危険なので、強力なSP攻撃などで敵を倒そう。小型はひるみやすいので、力押しで包囲を突破しやすい。中型はひるみにくいので、広い場所に逃げるのも手だ。

大型の敵　ギガース、巨人剣士など




一般の敵と比べ、HPが高く、ひるみくい強敵。一撃の攻撃力も高めなので、敵の攻撃を見極めてガードや回避行動を取らないと苦戦しやすい。いわゆる中ボス的な存在で、ミッション内のゲートキーパーとして設定されていることが多い。

ボス　ファヌエル、ワンなど

使徒やウタウタイ、魔獣や天使などがボスに該当。大半の敵は一定の行動パターンがあり、特定の条件を満たすと、大ダメージを与えられるチャンスマーカーが表示。チャンスマーカーが表示されていない時はダメージを与えられないボスもいる。

上空戦の敵　ワイバーン、スペクターなど




上空戦でのみ出現する敵。基本的に集団で出現し、こちらに向かって飛来しながら攻撃を加えて離脱する。攻撃できる時間が決まっているため、効率よく倒すにはマルチロックオンによる攻撃とブレス攻撃を使い分ける必要がある。

敵の攻撃によるひるみとダウンについて

敵の攻撃を受けるとHPが減るだけでなく、ゼロの体勢が崩れてひるんだり、ダウンしたりすることがある。ひるみ中は連続して追撃を受けてしまうので、非常に危険だ。敵の攻撃のほとんどはガードで防げるが、SPゲージが減少してしまう。SPゲージは強力なSP攻撃でも必要となるため、攻撃と防御のどちらを重視するかを考えて立ち回ろう。

ひるみ、ダウンを回避する方法

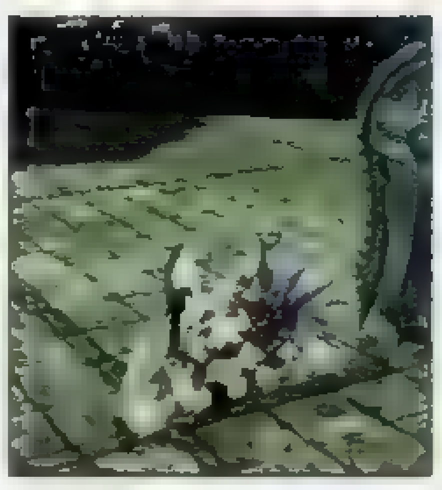
- ウタウタイモードを発動する
- ステップの無敵状態を使って攻撃を回避する
- ジャストガードで敵の攻撃を防ぐ

ひるみ



ゼロの体勢が崩れて少しの間、操作不能になり、ゼロの攻撃も中断される。ひるみ中にさらに攻撃を受けると、のけぞりが発生。複数の敵と対峙している時にひるんだりのけぞったりすると、それが大ダメージにつながってしまうことも。

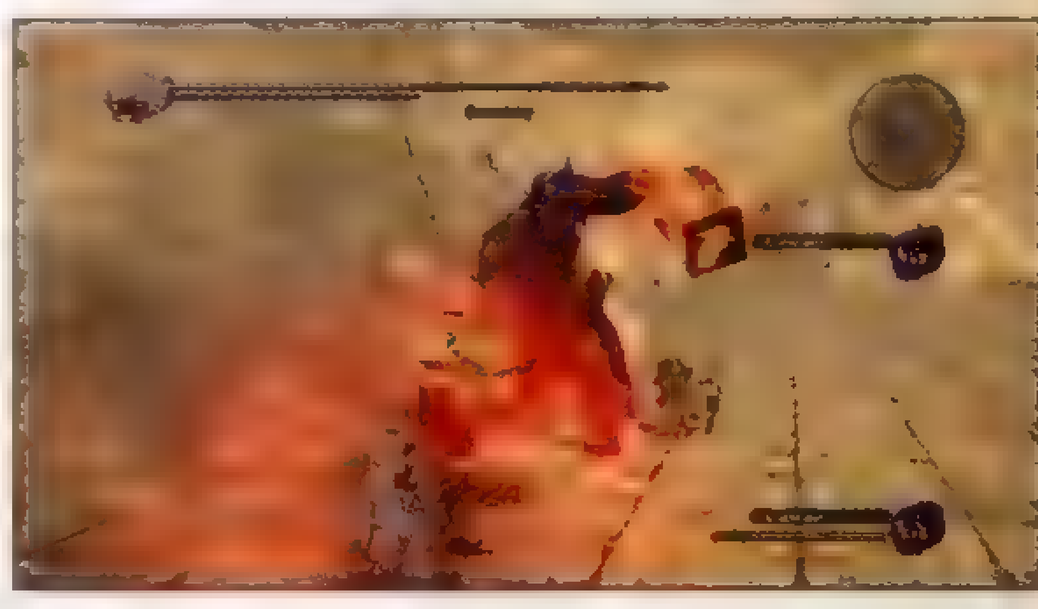
ダウン



敵の強力な攻撃を受けると、ゼロがダウンする。ダウン中は無敵で、受け身を取ることで素早く体勢を立て直せる。アコールの依頼など時間制限のあるミッションではタイムロスにつながってしまうので、何回もダウンしないように注意。

炎によるダメージの仕組みと回復方法

フレイム・ケンタウロスに近づくと、炎によるダメージを受けてHPが徐々に減少する。このダメージはフレイム・ケンタウロスから離れると回復するので、接近と離脱を繰り返そう。



▲炎によるダメージを受けた後にフレイム・ケンタウロスの攻撃を受けてしまうと、炎によるダメージを回復できなくなるので注意。

敵の系統別の特徴と対処法を覚えよう

ウタウタイや使徒、ボスを除く敵は、右の27系統に分けることができる。次のページからは、系統別に敵の外見（グラフィック）と特徴、対処法を記載。外見が複数あるものに関しては、代表的なものを最大2種類まで掲載した。敵の盾は槍で攻撃すると壊しやすい、ウタウタイモードやジャストガードを使えばスピリットの憑依を解除できるなど、敵の行動パターンや対処法を覚えることで戦闘を有利に進めることができるはずだ。なお、同じ系統の敵でも色違いのものや、外見や特徴が少し異なるものもいる。ただ、系統が同じであれば基本的な特徴や戦い方が大きく変わることはないため、本書ではまとめて掲載している。

敵の系統の五十音INDEX

※1：上空戦に登場するガーゴイルキューブはP.215に掲載。




剣兵　一般の敵

特徴 多くのミッションで出現する剣を持った敵。剣による斬撃の他、飛び込みながら斬り込んでくる攻撃も使用する。
対処法 個々の戦闘力は低く、こちらの攻撃でひるみやすいため、積極的に攻撃すれば簡単に倒せる。ただし、複数体同時に出現することが多いため、包囲されないように立ち回ろう。




槍兵　一般の敵

特徴 槍を装備した兵士。槍による突き攻撃の他、離れた距離では槍を構えて突進する攻撃を使用してくる。
対処法 槍での突進はジャンプ、もしくは引きつけてからのステップで回避可能。ガードすると弾き飛ばされて反撃しにくくなってしまうので、攻撃を回避してから反撃するほうがよい。




弓兵　一般の敵

特徴 弓矢を装備した兵士で、矢を放って遠距離まで届く攻撃を行う。力を溜めて威力の高い矢を放つこともある。
対処法 弓矢による攻撃は、動き回ることで簡単に回避でき、接近してしまえば倒すのは簡単。他の敵と戦っている時に弓矢の攻撃を受けると戦いにくいので、優先的に倒してしまおう。



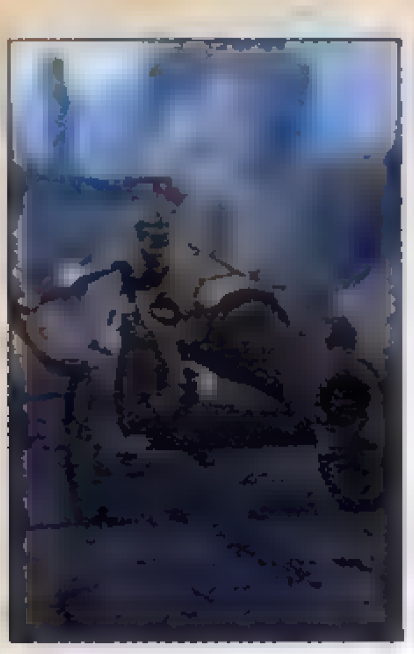

小盾兵　一般の敵

特徴 盾を持った兵士で、盾を構えて突進し、ゼロの攻撃は盾で防御する。盾が破壊されると、剣兵と同じような動きをするようになる。
対処法 盾は槍を使えば簡単に壊せる他、ジャンプで回り込み、背後から攻撃すれば、盾による防御を無効化できる。突進攻撃は動き回れば回避可能。




盾兵　一般の敵

特徴 大型の盾を構えて、動かずに行く手をふさぐ兵士。ゼロが接近すると盾を使って攻撃する。盾が破壊されると、剣兵と同様の動きをする。
対処法 ジャンプで飛び越えようとすると、盾による打ち上げ攻撃で迎撃されてしまうので注意。盾は槍を使えば簡単に破壊することができる。



砲兵　一般の敵

特徴 砲台を操作して、ゼロがいる場所に遠距離から砲撃する。砲台が破壊されると、戦意を喪失する。
対処法 砲撃は着弾地点に赤い円が表示されるので、その位置から離れるように移動すれば回避可能。砲兵自体は戦闘力を持たないため、接近してしまえば倒すのは簡単だ。




オーガ　一般の敵

特徴 棍棒による連続攻撃をする他、軽快なステップで身をかわす。
対処法 剣による攻撃はバックステップされると当たりにくいので、リーチの長い槍で攻撃するのが有効。オーガの棍棒による攻撃は、腕を振り上げる予備動作があるので、その時に敵の背後に回れば安全に攻撃できる。



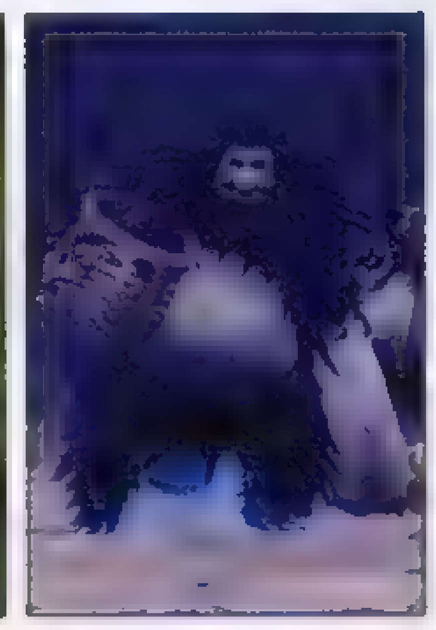

スピリット　一般の敵

特徴 戦闘力は低いが、近くにいる敵に憑依して敵を強化する。憑依していない時は、戦輪を使って攻撃する。
対処法 強化された敵はこちらの攻撃でひるまなくなるため手強い。強化された敵の近くでウタウタイモードを発動するか、敵の攻撃をジャストガードすると、スピリットの憑依を解除できる。




アンデッド　一般の敵

特徴 剣と盾を装備しており、ゼロの攻撃を盾で防ぎながら攻撃する。HPが0になるとその場に倒れるが、しばらくすると立ち上がって復活する。
対処法 ステップで背後に素早く回り込むか、槍を使って盾を破壊しつつ攻撃するのが有効。敵がバラバラになるまで攻撃を加えれば復活することはない。

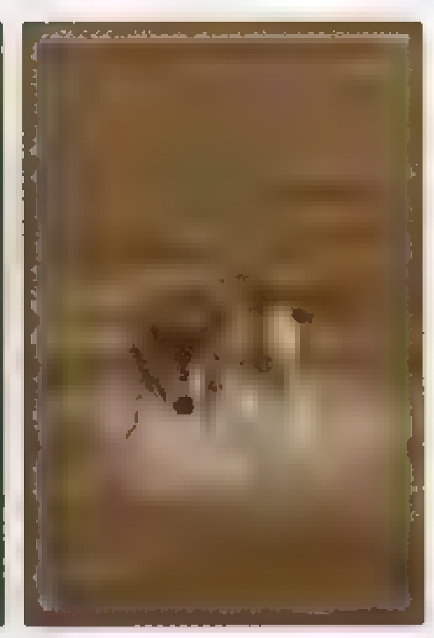
トロル　一般の敵

特徴 普段の動きは緩慢だが、飛び上がってボディプレスやヒップドロップをする他、武器を使った攻撃も行う。
対処法 トロルの攻撃は一撃のダメージが大きいので、敵の攻撃をしっかり回避してから反撃する戦い方がオススメ。ヒップドロップ後に大きな隙ができるので、そこを集中的に攻撃しよう。




オオカミ（大型）　一般の敵

特徴 オオカミ（小型）を引き連れている、リーダー格のオオカミ。素早く動いて飛びかかって攻撃をする他、遠吠えをしてオオカミ（小型）を呼ぶ。砂中に潜って移動する種類もいる。
対処法 オオカミ（大型）が倒されるとオオカミ（小型）は逃走するため、大型を集中攻撃で倒すのが得策だ。

オオカミ（小型）　一般の敵

特徴 小型のオオカミで、ゼロの周囲を素早く動き回りながら、飛びかかって攻撃する。オオカミ（大型）が倒されると、戦意を喪失して逃走する。
対処法 多数で出現するうえ、倒してもオオカミ（大型）の遠吠えによって再出現するのがやっかい。オオカミ（大型）を優先的に攻撃しよう。



ガーゴイルキューブ　一般の敵

特徴 空中を浮遊している立方体の形をした敵。一定間隔でコアを露出し、弾を撃つ。コアが露出していない時はゼロの攻撃を無効化する。
対処法 空中を浮遊しているため、こちらの攻撃を当てにくい。コアが露出した時に、遠距離から攻撃できる戦輪のSP攻撃を使うと楽に倒せる。



改造兵士　一般の敵

特徴 地上決戦で出現する、スリイが作り出した兵士。動きが緩慢で、単体の戦闘力は低いが大量に出現する。
対処法 ミハイルに乗った状態で戦うため、ブレスや尻尾攻撃を使えば容易に倒せる。ただし数が多く、何度も攻撃を受けるとダメージがかさむので、近づかせないように立ち回ろう。

騎馬兵 一般の敵




特徴 騎乗した状態で槍を扱う兵士。槍による連続攻撃の他、騎馬を使った高速の突進攻撃を使用する。

対処法 突進攻撃はジャンプかステップで回避可能。こちらの攻撃でひるみにくいため、攻撃中に敵が槍で攻撃する予備動作を見せたら、ステップで間合いを離すかガードで防ぐこと。

魔導師 一般の敵




特徴 火球を発射したり、地面に火柱を発生させたりといった、遠距離まで届く攻撃を使う。ゼロが接近すると、姿を消して瞬間移動をする。

対処法 攻撃中や瞬間移動直後に隙が生まれるので、その時に攻撃しよう。戦輪のSP攻撃で遠距離から攻撃すれば、瞬間移動の前に倒しやすい。

インプ 一般の敵




特徴 飛行能力を備えており、こちらを追尾する弾を遠距離から撃つ他、滑空しながら突進攻撃をする。

対処法 空を飛んでいるため、ジャンプ攻撃が有効。一定のダメージを与えると地上に落下するので、その時に集中攻撃しよう。滑空攻撃はジャンプやステップで回避してから反撃すること。

爆弾兵 一般の敵




特徴 主にアコールの依頼で出現する兵士。攻撃を受けると爆弾を落とし、爆弾は一定時間が経過すると爆発して敵味方を問わず大ダメージを与える。爆弾兵自体は攻撃しない。

対処法 爆弾の爆風を利用すれば、敵を一掃することも可能。自らが爆発に巻き込まれないように移動すること。

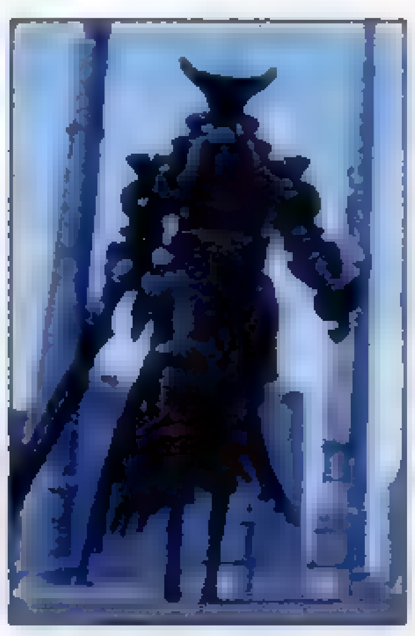
黄金兵 一般の敵




特徴 主にアコールの依頼で給料日の名がつくものに出現。たくさん倒すほど、獲得金額に補正がかかる。

対処法 HPが高く、こちらの攻撃ではのけぞらない。黄金兵の攻撃は剣による斬撃のみで戦闘力は低め。慣れればジャストガードで攻撃を無効化しつつ、こちらの攻撃を継続することが可能。

巨人剣士 大型の敵

特徴 巨大な剣による連続攻撃を得意とする敵。一定のダメージを受けるとひざまづき、弱点である頭部にチャンスマーカーが表示される。

対処法 剣による連続攻撃は、こちらを追尾してくるので、ステップを連続使用して回り込もう。時おり行う挑発行動中は、攻撃のチャンスとなる。

ギガース 大型の敵




特徴 動作は緩慢だが、手にした武器による一撃は非常に威力が高い。HPが少なくなると変色して、突進攻撃を繰り出すようになる種類もいる。

対処法 敵の攻撃を受けにくい背後からの攻撃が有効。突進攻撃は突進後に転ぶか尻餅をついて隙だらけになるので、そこに攻撃をしかけよう。

ケルベロス 大型の敵




特徴 3つの頭を持ち、炎を吐いたり噛みついたりして攻撃してくる。HPが減ると頭が減っていき、尻尾を使った回転攻撃も行うようになる。

対処法 噛みつき攻撃やブレスによる攻撃は、敵の側面や背後にいれば回避しつつ攻撃可能。尻尾の回転攻撃は攻撃範囲が広いが、ジャンプで回避可能。

大口径砲台 大型の敵




特徴 A分岐二章三節で出現する大型の砲台。砲弾を放って攻撃してくる。

対処法 この敵とはミハイルに乗った状態で対峙する。砲弾による攻撃は、動き回ってさえいれば容易に回避可能。突進攻撃を数回当てれば撃破できる。ブレス攻撃でも破壊可能だが、破壊までに時間がかかるのが難点。

ケンタウロス 大型の敵




特徴 前方をなぎ払う攻撃や突進攻撃、腕を地面に叩きつける攻撃を使用。両腕を飛ばして攻撃してくる種類も存在する。ダメージを受けてひざまづくと、胸部にチャンスマーカーが表示。

対処法 腕を地面に腕を叩きつける攻撃は上体を反らせる予備動作がある。動作を見たら左右に回り込んで攻撃を加えよう。

ゴーレム 大型の敵




特徴 腕を飛ばしたり、目からビームを放ったりして攻撃する大型の敵。HPが少なくなると、衝撃波を発生するヒップドロップも使ってくる。

対処法 威力の高いヒップドロップに注意。ジャンプで回避した後にジャンプ攻撃を繰り出すことで、敵の攻撃を回避しつつダメージを与えられる。

ワイバーン 上空戦の敵




特徴 上空戦でのみ出現し、飛来して光弾を発射するタイプと、岩をぶつけてくるタイプの2種類がいる。

対処法 光弾を発射するタイプはHPが低く、マルチロックオンによる攻撃で簡単に倒せる。岩をぶつけてくるタイプはHPが高めなので、威力に優れるブレス攻撃を当てて倒そう。

スペクター 上空戦の敵




特徴 上空戦でのみ出現する、手に持ったハサミが特徴の敵。光の刃を放つ他、突進攻撃を繰り出してくる。

対処法 HPが高めでマルチロックオンによる攻撃だけでは倒せない。マルチロックオンで攻撃してダメージを与えておき、その後にブレス攻撃で追撃すると、効率よく倒すことができる。

ガーゴイルキューブ 上空戦の敵




特徴 一般の敵にもいるガーゴイルキューブの上空戦版。編隊をなして飛来し、コアが開くと緑色の光弾を放って攻撃する。コアが閉じている間は、ミハイルによる攻撃を無効化する。

対処法 HP自体は低く、攻撃が当たればすぐに倒せる。コアが開いたらマルチロックオンやブレス攻撃を狙おう。

テクニック集

ミッションやアコールの依頼は、登場する敵の種類や依頼の目的によって進め方が異なるものの、どの局面でも共通して役立つ戦い方や知識があり、それを押さえておけば有利に戦いを展開できる。ここでは、そういった各種テクニックを紹介していくので、ひと通りマスターしてほしい。また、P.219からのミッション攻略とあわせて活用することで、よりスムーズにミッションを進められるようになるはずだ。

テクニック1 ミッションでの基本的な立ち回り方

ミッションには剣兵や弓兵をはじめとする敵兵と、オーガなど身体の大きい中型の敵が多数登場する。道中に出現する敵は必ずしも倒す必要はないが、無理に突破しようとすると手痛いダメージを受けてしまうことがあるため、基本的にはすべて倒して進むのがオススメだ。ミッションで遭遇しやすい敵を加味した状況別の立ち回り方を覚えて効率よく敵を倒し、ミッションをスムーズに進められるようになろう。

状況に応じた戦い方の例

多数の敵兵と戦う場合は、背後に回り込まれないように移動



剣兵などの敵兵は1体1体は手ごわくないものの、囲まれてしまうと背後などの死角から攻撃されて、思わぬダメージを受けてしまうことがある。囲まれそうな状況では、ステップを使って敵に包囲されないように動きながら、剣や戦輪など自分の周囲を攻撃できる武器を使っていこう。

弓兵がいる場合は優先して倒す



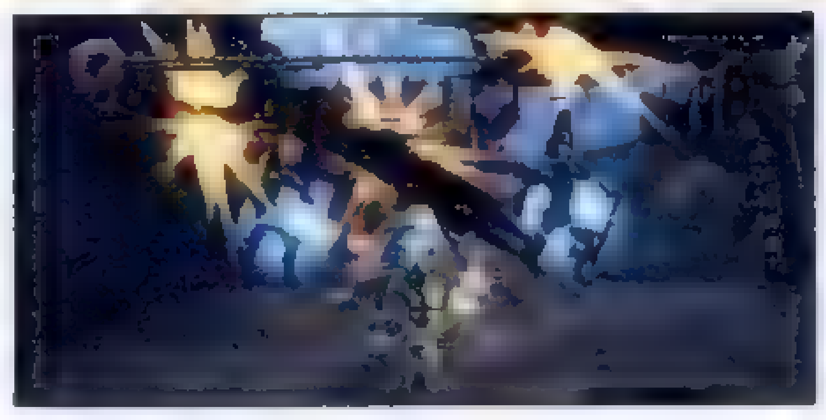
弓兵は遠距離からこちらを的確に攻撃してくるため、他の敵兵と戦っている状況で放置しているとダメージを受けやすい。見つけたら優先的に倒したいところだが、弓兵に向かって一直線に進むと、攻撃を受けてしまいやすい。移動やステップで左右に動き、狙いを定めさせずに近づこう。

砲兵は優先して倒す



弓兵と同じく遠距離から攻撃してくる砲兵がいる場所では、狙われると地面に着弾地点を示す赤い円が表示される。砲撃を避けながら他の敵兵と戦うのは効率が悪いので、狙われたら着弾地点に入らないように移動しながら砲兵を探し、砲兵を倒すか砲台を破壊しよう。

盾兵など防御する敵には槍で攻撃する



盾を構えている盾兵や小盾兵、アンデッドといった敵は、正面から攻撃してもダメージを与えることができない。槍による攻撃なら盾を弾き飛ばしたり敵のガードを崩せるので、遭遇したら槍に持ち替えて攻撃していこう。もしくは、盾で防がれない背後に回り込んで攻撃してもよい。

離れたところにいる敵は戦輪の投輪撃で攻撃



戦輪の投輪撃（SP攻撃）は、離れたところにいる敵をロックオンして攻撃できる。ミッションによっては高台に弓兵が待ち構えていたり、ジャンプでは届かない場所に敵が出現したりするため、そういった場面で使っていこう。また、開けた場所で向かってくる敵兵を迎撃する際に使ってもよい。

瞬間移動で逃げる敵は何度もダウンさせて一気に倒す



魔導師は遠距離から魔法を放ち、こちらが近づくと別の場所に瞬間移動してしまう。遭遇したら、ジャンプ攻撃で空中にいる魔導師を地面に叩き落とそう。その後、ダウンしたところを通常攻撃→打ち上げ攻撃→ジャンプ攻撃で再びダウンさせるという流れを繰り返して一気に倒してしまおう。

足場が悪い場所では空中ステップを活用



ミッション中には、浮遊するブロックをジャンプで飛び移るようなしかけもある。その際、ジャンプ中にステップを行う空中ステップを使うと、通常よりも飛距離が稼げることを覚えておこう。いわゆる二段ジャンプと違い、あくまで横軸に移動するだけだが、かなり移動しやすくなるはずだ。

スピリットが憑依した敵にはウタウタイモードを使用



スピリットが憑依した敵は、攻撃してもひるまなくなり、HPが高くなる。ウタウタイモードを発動すると憑依を解くことができるので活用していこう。なお、攻撃をジャストガードすることでも憑依を解くことができる。また、憑依されたアンデッドは背後から攻撃することでも憑依を解ける。

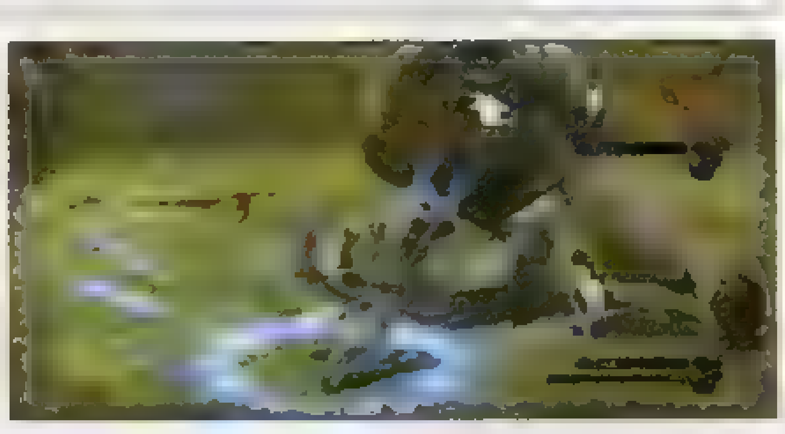
テクニック2 ガードやステップによる防御テクニック

大型の敵など、攻撃をしてもひるみにくい敵に対して力押しをしても、反撃をされてしまうだけ。ヒット&アウェイを意識して、堅実に立ち回ろう。具体的には、ガードやステップを活用すること。これらの行動を攻撃中に行うことで、その攻撃をキャンセルすることができる（一部を除く）。敵は強力な攻撃の前に予備動作を行うことが多いので、危険を感じたらこちらの攻撃を中断して、敵から離れることを意識しよう。

防御テクニックの例

ガード　攻撃の動作をガードでキャンセルする





こちらが攻撃している最中でもガードの操作を行えば、一部を除いて攻撃を中断して即座にガードすることができる。安全な時は攻撃を行い、敵が攻撃の態勢に入ったら、攻撃を受ける直前にガードしてジャストガードからのカウンターを狙ってみよう。

ステップ　敵の攻撃を避けつつ側面や背後に回り込む





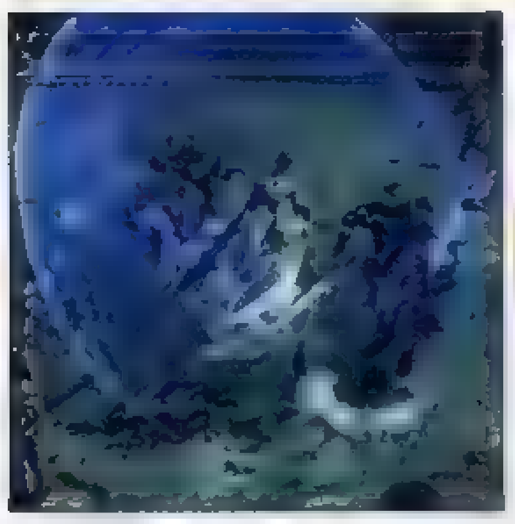
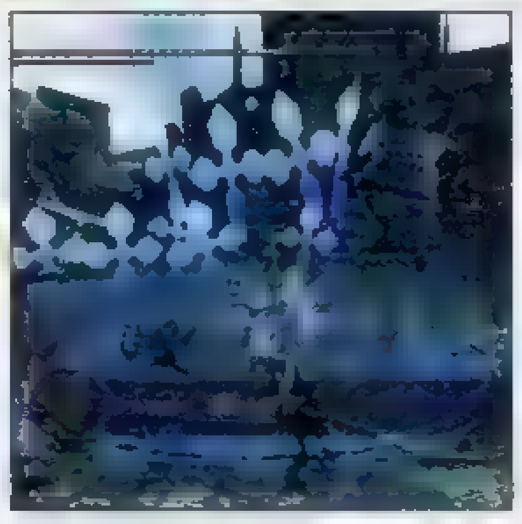
ステップの出始めは無敵状態となるので、それを利用して敵の攻撃を回避することができる。また、敵をロックオンした状態で左右にステップを行うと、敵の背後に移動できる。大型の敵はもちろん、盾を持つ敵に対しても有効な戦い方だ。

テクニック3　武器を使い分けて効率よく敵を倒す

武器には槍ならリーチが長い、格闘装具ならコンボを継続させやすいといったように、種類によって異なる特徴がある。装備している武器はミッション中に切り替えられるので、以下の例を参考にして、場面に応じて扱いやすい武器を選択して効率よく敵を倒していこう。なお、同じ種類の武器でも武器によってSP攻撃が違うため、武器を選ぶ際は武器データ(P.238)のコンボリストを参考にしてほしい。

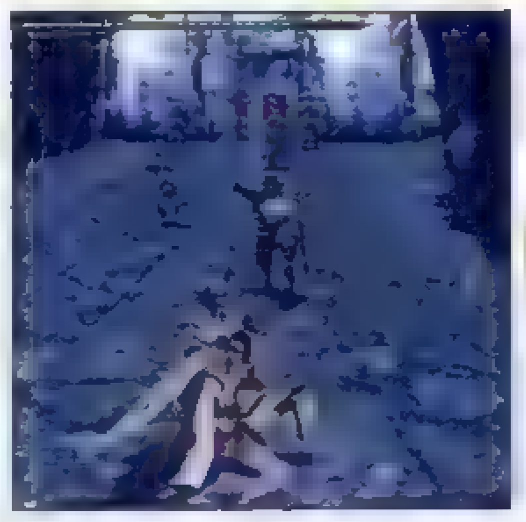
武器を使った戦い方の例

剣を使った戦い方　範囲が広いSP攻撃で敵集団を攻撃する

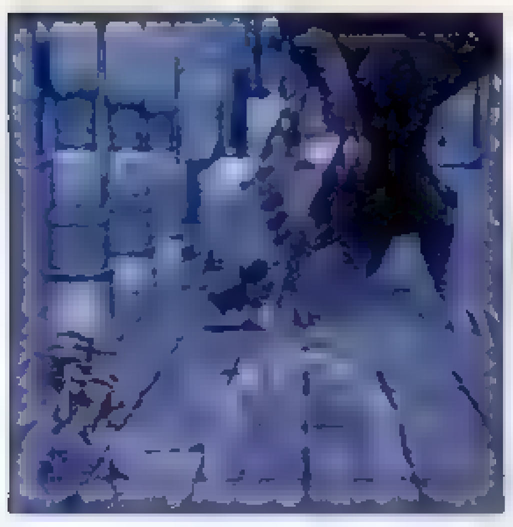
剣は攻撃が出るまでの速度が速めで、かつ攻撃できる範囲もそれなりに広く、バランスがよい。剣によっては地震撃など範囲が広いSP攻撃を出すことができるため、ミッションの途中など、多くの敵兵を相手にする際に使うのがオススメだ。

槍を使った戦い方　突進で敵陣を突破する



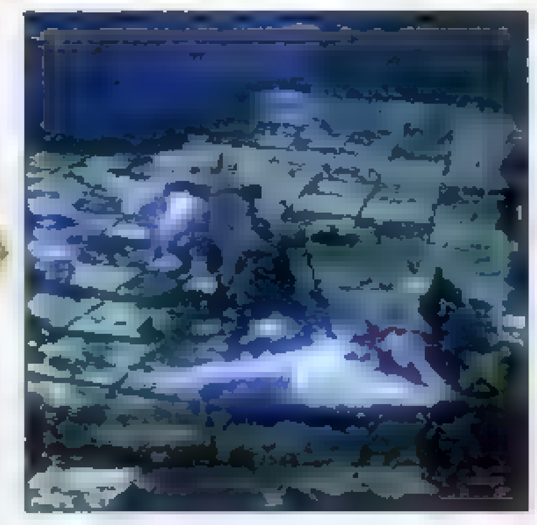

SP攻撃の突進を出している間は、攻撃を受けてもひるまない。また、移動速度も速いため、大量の敵が向かってくる状況で出せば攻撃しつつ敵陣を突破できる。ミッション中で敵兵との戦いを避けたい場合などに使っていくとよいだろう。

格闘装具を使った戦い方　連続ステップで大型の敵の攻撃を回避する




ステップを出した後はゼロが少し硬直してしまうが、格闘装具を装備している時のみ、ステップの進行方向とは別方向にステップすることで連続してステップできる。これを利用すれば、大型の敵の攻撃を回避しつつ素早く背後に回り込める。

戦輪を使った戦い方　敵兵が大量に出現する場面で活躍

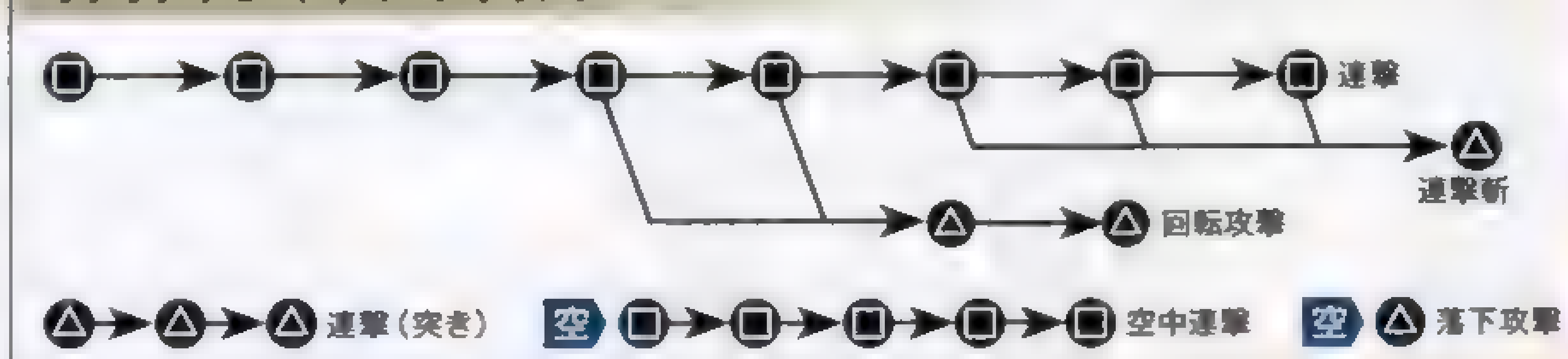



戦輪は攻撃力こそ低いものの、通常攻撃を出しているだけで全方位をカバーできる。ミッションを進めていくうえで敵兵を一定数倒さないと先へ進めない場面や、アコールの依頼で敵兵を倒してアイテムを集める依頼では積極的に使おう。

テクニック4　ウタウタイモードの効果的な使い方を覚える

ウタウタイモードは、ゼロがほぼ無敵状態になって敵を一方的に攻撃できる非常に強力な攻撃手段だが、ブラッドゲージを消費するため発動し続けることはできない。維持できる時間も短いので、がむしゃらに攻撃するのではなく、右のコンボリストを参考にして効率よく敵にダメージを与えていこう。また、下ではウタウタイモードの活用法やオススメのコンボを紹介しているので、こちらも使いこなしてほしい。

ウタウタイモード中のコンボリスト ※1



※1：空中でのみ出せる攻撃は空と記載。

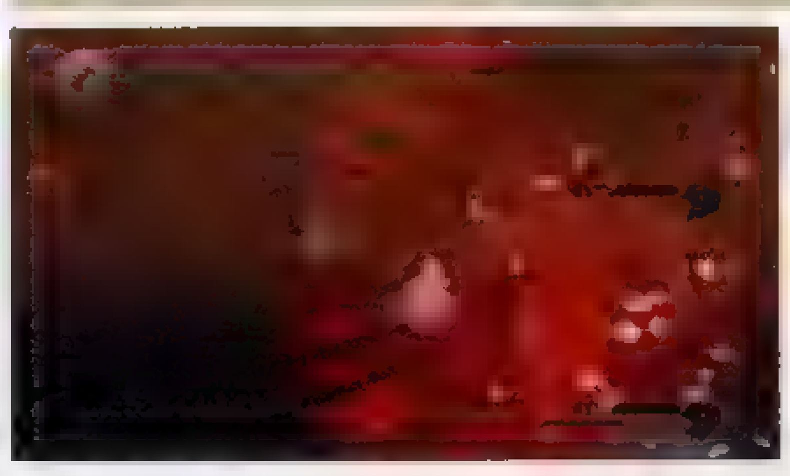
ウタウタイモードの活用法

コンボ中に発動してチェインを継続させる




ウタウタイモードでは敵を一方的に攻撃できるため、チェイン数を稼ぎやすい。大型の敵に対して使う際は、格闘装具など連続ヒットする武器で攻撃してから発動すると、コンボが継続して回復スフィアなどのアイテムが出やすくなる。

離れたところにいる敵には連撃(突き)で近づく




ウタウタイモード中に出せる連撃(突き)は、ロックオンしている敵に一瞬で近づくという性質を持っている。離れたところにいる敵を攻撃する際に活用すれば、移動する時間を短縮することができ、ウタウタイモードの時間を無駄なく使うことができる。

アコールの依頼で宝箱を開ける



宝箱からアイテムを回収するタイプのアコールの依頼では、宝箱を何度も攻撃して開ける必要がある。難易度の高い依頼では簡単に宝箱を開けることができず、制限時間に間に合わないことが多い。ウタウタイモードなら開けにくい宝箱でもわずかな時間で開けられるので活用していこう。

散らばったアイテムを一瞬で集める



ウタウタイモードを発動すると、周囲に落ちているアイテムが自動的に集まってくる。これは敵を倒してアイテムを回収するタイプのアコールの依頼でも同様で、効果的に使えば時間の短縮になる。ブラッドゲージを温存して、最後にウタウタイモードを発動してアイテムを一気に集めよう。

ウタウタイモードのオススメコンボ

連撃(□×8)→打ち上げ攻撃(通常攻撃中に×)→空中連撃(空中で□×5)→落下攻撃(空中で△)

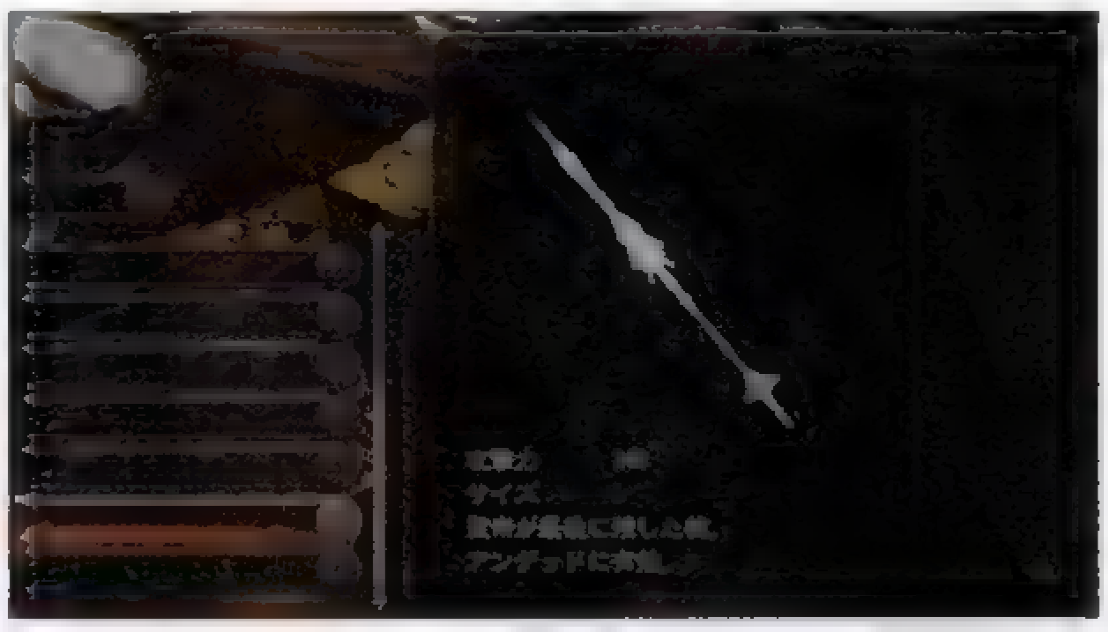




ウタウタイモードでは連撃を出し続けるだけでもコンボを継続させられるが、連撃中に打ち上げ攻撃を行い、そこに空中連撃を織り込むと、見た目的にも華麗なコンボを決められる。大型の敵など、HPが高い敵に対して使うのがオススメだ。

テクニック5　武器と武器素材の入手時期に合わせて強化する武器を選ぶ

ストーリーミッションやアコールの依頼を進めたり、ショップで購入したりすることで扱える武器は増えていくが、手に入れたすべての武器を強化しようとすると、武器素材やお金が足りなくなってしまう。特に武器素材はショップで購入できるようになるまでは入手できる数が限られているため、優先して強化する武器を決めておこう。ここでは時期ごとにオススメの武器を紹介しているので、使用する武器選びの参考にしてほしい。なお、武器素材（黒）はD分岐最終節クリア後に販売されるので、すべての武器を武器Lv4に強化できるのはその後になる。



◀武器を選ぶ基準は、使い勝手がよいSP攻撃と攻撃力の高さ。武器Lv1で攻撃力が高い場合は、次の武器へのつなぎとして強化せずに使ってもよい。

◆武器素材を入手できる数とショップでの販売時期

武器素材	ストーリーミッションで入手できる数（宝箱や初回クリア報酬）	アコールの依頼で入手できる数（初回クリア報酬）	ショップでの販売開始時期
武器素材（銅）	10個（A分岐一章一節～A分岐三章一節で入手）	5個（A分岐一章二節クリア後～A分岐二章五節クリア後までに出される依頼で入手）	A分岐二章六節クリア後
武器素材（銀）	10個（A分岐三章二節～A分岐五章一節で入手）	7個（A分岐三章一節クリア後～A分岐四章三節クリア後までに出される依頼で入手）	A分岐四章三節クリア後
武器素材（金）	11個（A分岐五章二節～C分岐一節で入手）	6個（A分岐五章一節クリア後～D分岐四節クリア後までに出される依頼で入手）	B分岐五節クリア後
武器素材（白）	11個（C分岐二節～D分岐四節で入手）	4個（B分岐五節クリア後～D分岐二節クリア後までに出される依頼で入手）	異節:3クリア後
武器素材（黒）	6個（D分岐四節～D分岐八節で入手）	2個（D分岐六節クリア後～D分岐八節クリア後までに出される依頼で入手）	D分岐最終節クリア後

◆時期別のオススメの武器

Aエンディングまで　武器素材（銅）と武器素材（銀）で武器Lv3～4まで強化できる武器を中心に使用

Aエンディングまでは、手に入りやすい武器素材（銅）と武器素材（銀）で武器Lv3まで強化できる武器を主力として使おう。A分岐五章一節クリア後から手に入るようになる武器素材（金）は、次の武器のために温存すること。"冥府の絶輪"以外の右にあげたオススメの武器が手に入るまでは、"ゼロの剣"や使徒を仲間にした時に手に入る武器を強化せずに使おう。

オススメの武器	入手条件	解説
剣:処女の咎	アコールの依頼"森の伝統工芸品"をクリア	序盤で手に入る剣の中では攻撃力が高く、武器素材（銅）と武器素材（銀）のみで武器Lv4まで強化できるのが魅力
槍:守護者の宣誓	A分岐二章六節クリア後にショップで購入（12400G）	攻撃力が高く、武器Lv1の段階で突き（連撃）を出せる。早い段階で武器Lv4まで強化して大型の敵に対して使っていくとよい
格闘装具:金剛華	A分岐三章三節の宝箱を開ける	武器Lv1の段階で攻撃力が133と高い。武器Lv3までは武器素材（銅）と武器素材（銀）で強化できるので、武器Lv3まで強化しよう
戦輪:冥府の絶輪	A分岐三章三節をクリア	オクタが使徒になった時に入手できる戦輪。攻撃力は低めだが、手軽に強化できるので武器Lv4まで強化して使おう

Cエンディングまで　武器素材（金）で武器Lv4まで強化できる武器を主に使用

A分岐五章一節クリア後から武器素材（金）が手に入るようになるので、それで強化できる武器にグレードアップしていく。お金に余裕があればすべて武器Lv4に強化しよう。ただし、槍の"血竜の焔"だけは、武器Lv3にするために武器素材（白）が必要。同等の攻撃力を持つ槍で強力なSP攻撃である突き（連撃）を出せるものは少ないので、武器強化はLv2で止めて使おう。

オススメの武器	入手条件	解説
剣:血眼刀	A分岐五章二節クリア後にショップで購入（37800G）	ブラッドゲージの上昇量が増加する効果がある。また、ジャンプ中のSP攻撃が強力な空中斬り上げである点もポイントだ
槍:血竜の焔	B分岐一節クリア後にショップで購入（48300G）	武器Lv3に強化するには武器素材（白）が必要になる。手に入れたら武器素材（金）を使って武器Lv2に強化し、そのまま使っていこう
格闘装具:深紅閃針	A分岐五章二節の宝箱を開ける	攻撃力は低めだが、武器Lv1から多彩な攻撃を使えるのが特徴。次の武器へのつなぎとして、強化せずに武器Lv1のまま使ってもよい
戦輪:貴婦人の舞踊	A分岐五章二節クリア後にショップで購入（37800G）	武器Lv1での攻撃力が106とかなり高く、強化せずにそのまま使っていける。"未亡人の咎"が手に入るまで主力として使っていこう

Dエンディングまで　武器素材（黒）の入手数に合わせて強化する武器を絞る

B分岐五節クリア後から武器素材（白）、D分岐四節から武器素材（黒）が手に入るので、それらを使って最強の攻撃力を持つ武器を強化していく。ただし、武器素材（黒）はDエンディングまでに8個しか入手できず、右にあげた武器をすべて武器Lv4に強化しようとすると武器素材（黒）が7個必要になる。無駄遣いはせず、右にあげた武器の強化を最優先にしよう。

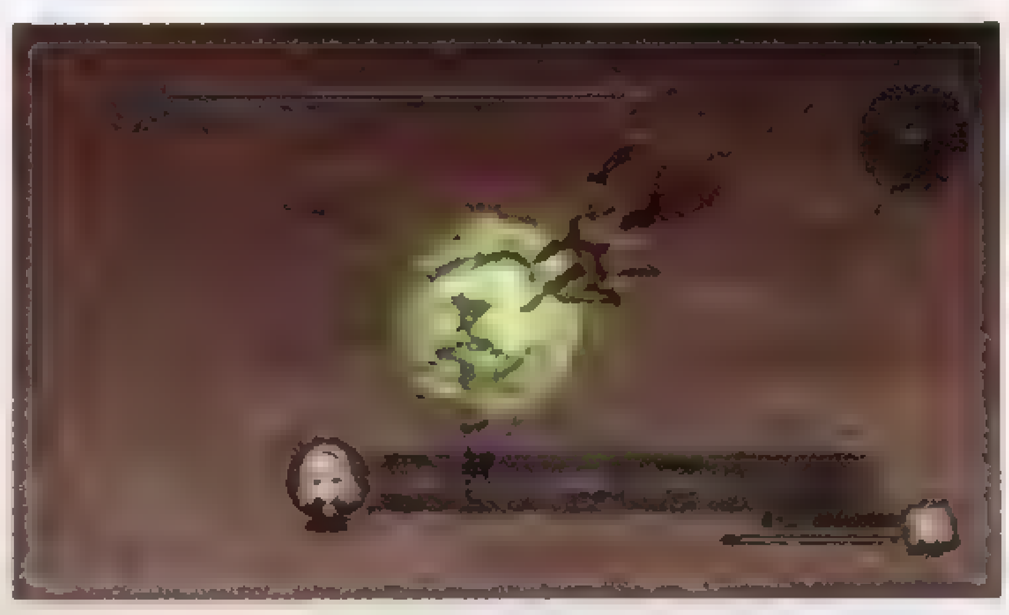
オススメの武器	入手条件	解説
剣:折れた鉄塊	アコールの依頼"流れ星"をクリア	Aエンディング前に入手できるが、強化するには武器素材（白）と武器素材（黒）が必要なため、強化できるのは終盤になる
槍:終焉の警鐘	C分岐四節の宝箱を開ける	全武器の中で攻撃力が最強の槍。武器Lv4に強化して繰り出す突き（連撃）は大型の敵さえもひるませることができる
格闘装具:封戒の冥王	異節:1の宝箱を開ける	格闘装具の中では武器Lv4での攻撃力が最強。武器Lv1では攻撃の種類が少ないので、主力として使うなら早めに強化していこう
戦輪:未亡人の咎	C分岐五節クリア後にショップで購入（71400G）	戦輪の中で最も攻撃力が高い。武器Lv3の段階でも他の戦輪の武器Lv4時の攻撃力をしのぐ

CHECK　ノーダメージクリアに挑戦！

ミッションクリア時にダメージボーナスとしてもらえる経験値は、ノーダメージでクリアした時が最も多くなる。無理に狙う必要はないが、戦輪で遠距離から敵を倒す、ウタウタイモード発動中の無敵時間を利用するなど、堅実な立ち回りを意識すれば、ノーダメージに近い状態でクリアすることは難しくない。ゲームを一度クリアした後などで、さらなるやり込みを狙う人は挑戦してみては？

◆ノーダメージクリアに挑戦する際のポイント

- アコールの依頼を繰り返しクリアして、ゼロのレベルを上げる
- 使用する武器を武器Lv4にする
- ミッション中は敵兵を近づけないように、遠くまで攻撃が届く戦輪で攻撃する
- 大型の強敵は攻撃力が高い槍の突き（連撃）でひるませながら攻撃する
- ボス戦はほぼ無敵状態になるウタウタイモードを発動して、ダメージを受けるリスクを減らして戦う



▲ノーダメージクリアを狙う際にやっかいなのは、ウタウタイや天使などのボス。ウタウタイモード中でもダメージを受けるので要注意。

ミッション攻略

ここからは、ミッションの攻略情報をD分岐まで順番に掲載する。宝箱があるミッションに関してはその場所も記載している。

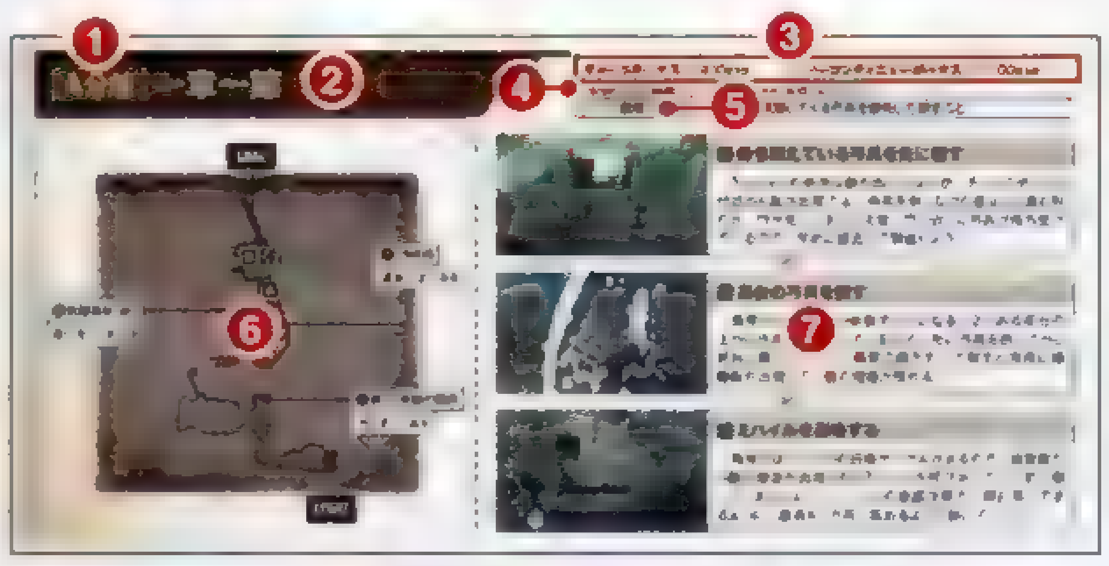
ストーリーミッション攻略

本作のストーリーミッションは以下のようにA~D分岐の4つのルートと、異節で構成されている。A分岐である零章~五章をクリアするとB分岐、B分岐をクリアするとC分岐が出現するというように、エンディングを迎えるごとに分岐が発生する仕組みになっている。なお、D分岐をプレイするには、C分岐をクリアした際に発生する3つの異節をクリアしたうえで、DLCを除くすべての武器を集める必要がある。

ストーリーミッションの流れ

- A分岐零章一節→P.220
- A分岐零章二節→P.220
- A分岐一章一節→P.220
- A分岐一章二節→P.220
- A分岐一章三節→P.221
- A分岐一章四節→P.221
- A分岐二章一節→P.221
- A分岐二章二節→P.222
- A分岐二章三節→P.222
- A分岐二章四節→P.222
- A分岐二章五節→P.223
- A分岐二章六節→P.223
- A分岐三章一節→P.223
- A分岐三章二節→P.224
- A分岐三章三節→P.224
- A分岐三章四節→P.224
- A分岐三章五節→P.225
- A分岐三章六節→P.225
- A分岐四章一節→P.225
- A分岐四章二節→P.226
- A分岐四章三節→P.226
- A分岐四章四節→P.226
- A分岐五章一節→P.227
- A分岐五章二節→P.227
- A分岐五章三節→P.227
- A分岐五章四節→P.228
- **Aエンディング**
- B分岐一節→P.228
- B分岐二節→P.228
- B分岐三節→P.229
- B分岐四節→P.229
- B分岐五節→P.229
- **Bエンディング**
- C分岐一節→P.230
- C分岐二節→P.230
- C分岐三節→P.230
- C分岐四節→P.231
- C分岐五節→P.231
- **Cエンディング**
- 異節:1→P.231
- 異節:2→P.232
- 異節:3→P.232
- **すべての武器を獲得**
  異節:3までのミッションをすべてクリアし、DLC以外のすべての武器を手に入れるとD分岐が開放される。
- D分岐一節→P.232
- D分岐二節→P.232
- D分岐三節→P.233
- D分岐四節→P.233
- D分岐五節→P.233
- D分岐六節→P.234
- D分岐七節→P.234
- D分岐八節→P.234
- D分岐最終節→P.235
- **Dエンディング**

ミッション攻略の見方





❶分岐名
ミッションの分岐の名称。

❷章と節
ミッションの章と節の番号。

❸各種ボーナス
ミッションをクリアした時に、ボーナスとして獲得できる経験値。記載している数値は獲得できる最大値で、ダメージボーナスの場合は一定以上のダメージを受けるごとに、ノーコンティニューボーナスの場合はコンティニューを行うごとに、記載している数値の75%、50%、25%と低下していく。上空戦にのみ存在するパーフェクトボーナスは、特定のエリア内に出現する敵をノーコンティニューですべて倒すとお金を獲得できる。また、パーフェクトボーナスは数セットに分かれていることがあり、各セットの敵をすべて撃破するごとに獲得できる。

❹初回クリア報酬
ミッションを初めてクリアした時にもらえる武器素材や換金アイテム。( )内は換金アイテムの金額。

❺備考
ミッションを進めるうえでの注意点など。

❻マップ
宝箱があるミッションについては、マップを掲載。アイコンは移動する順となっている。
- A:❼の攻略情報で解説している場所
- ❶武器素材(白):宝箱の中身と配置場所
- START GOAL:スタート地点とゴール地点
- ●:チェックポイント

❼攻略情報
ミッションを進めるうえで注意が必要な場所やしかけ、敵との戦い方を解説。なお、A~Cは❻のマップのアイコンと対応している。

❽ボスの解説&要注意攻撃
ボス戦があるミッションでは、ボスとの基本的な戦い方と注意すべき攻撃を解説。

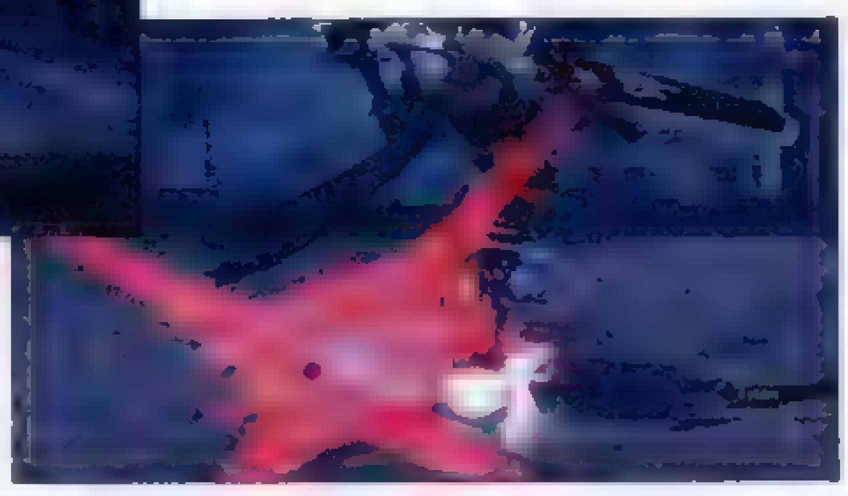
A分岐 零章一節

ダメージボーナス	0exp	ノーコンティニューボーナス	0exp
初回クリア報酬	なし		
備考	ミッションを進めていくと操作の基本説明が表示される		

A分岐零章一節はチュートリアルとなっており、ミッションを進めていくと基本操作が表示される。このミッションのゼロは通常よりも強い状態なので、敵から攻撃を受けてもほとんどダメージを受けない。巨人剣士・一型を倒して先に進むと、A分岐零章二節へと進む。



◀ミッションを進めていくと弓兵が出現する。攻撃されてもダメージはあまり受けないが、邪魔になるので優先して倒そう。



▶ミッションの最後で巨人剣士・一型と戦う。チュートリアルを兼ねたミッションなので、苦戦することなく倒せるはずだ。

A分岐 零章二節

ダメージボーナス	0exp	ノーコンティニューボーナス	0exp
初回クリア報酬	なし		
備考	ガブリエルとの戦闘は一定ダメージを与えると終了する		

ここでは、大聖堂の前で4人のウタウタイ、ガブリエルと連続で戦うことになる。ウタウタイたちは、こちらがウタウタイモードを発動するとそれにあわせてウタウタイモードを発動してパワーアップする。ウタウタイモードは温存して、ガブリエル戦で発動させよう。



◀ウタウタイたちは果敢に攻めてくる。1人をロックオンした状態で攻撃し、吹き飛ばしたらステップで間合いを詰めて追撃していこう。

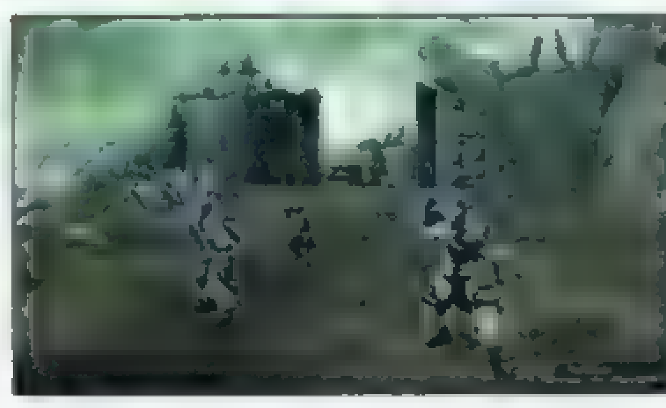


▶ガブリエルは巨体のため、画面が見えにくい状況で戦うことになる。ウタウタイモードを発動して早期決着を狙おう。

A分岐 一章一節

ダメージボーナス	400exp	ノーコンティニューボーナス	100exp
初回クリア報酬	ウンディーネの宝石(250G)		
備考	遠距離から攻撃してくる弓兵を優先して倒すこと		





A 待ち構えている弓兵を先に倒す

ミッションの前半は敵が出てこないが、チェックポイント付近から敵が出現する。剣兵を倒しながら道なりに進む形だが、門が見えてきたら注意。門の近くに弓兵が待ち受けているので、早めに接近して撃破しよう。



B 高台の弓兵を倒す

海岸では敵兵を20体倒すことになる。2つある高台の上から弓兵が矢を放ってくるので、先に弓兵を倒してから剣兵と戦っていこう。周囲の敵をすべて倒すと海岸に揚陸艇が出現して、敵の増援が現れる。



C ミハイルを召喚する

海岸にはミハイルの召喚サークルがあるので、揚陸艇から敵の増援が出現したらミハイルを呼び出して、一気に倒してしまうとよい。ミハイルの援護攻撃で一網打尽にできるように、敵兵を1カ所に集めるように動いていこう。

A分岐 一章二節

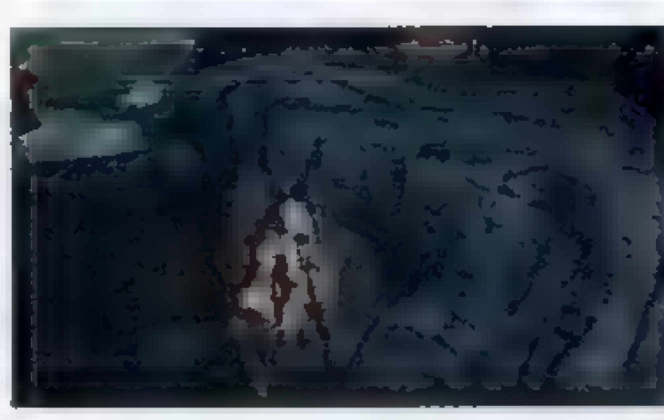
ダメージボーナス	440exp	ノーコンティニューボーナス	110exp
初回クリア報酬	困惑のジャスパー(1000G)		
備考	ゴール地点の海岸にギガースが出現する		





A 槍兵の突進をジャンプで避ける

フィールドを進んで行くと門の付近で槍兵と遭遇し、こちらを見つけると突進してくる。突進中の槍兵は攻撃してもひるまず、迎撃しようとすると手痛いダメージを受けてしまう。ジャンプで突進を避けて背後から攻撃しよう。



B 高台にある宝箱開ける

❷の宝箱は高台の上にあり、普通に進んでいると見逃してしまいやすいので注意。周囲に敵兵が待ち構えているので、全滅させたら写真の位置にある倒壊した階段へジャンプして登り、宝箱を開けよう。

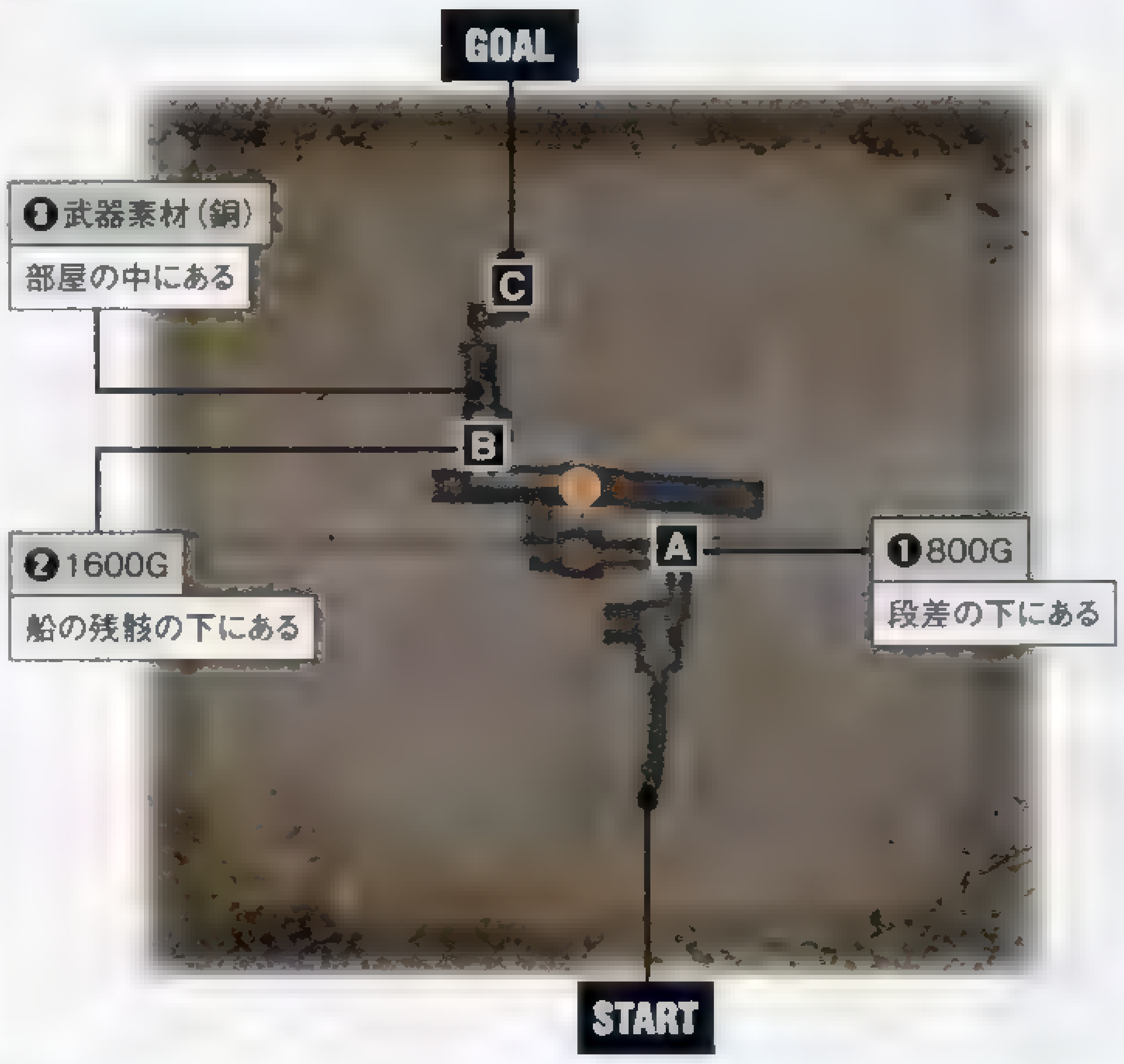


C ギガースはウタウタイモードで倒す

ゴール地点の海岸にはギガースが出現する。HPが高いので、ブラッドゲージが溜まっているならウタウタイモードを発動して攻撃していくとよい。普通に戦う場合は、ギガースの突進を避けて、倒れたところを攻撃していこう。

A分岐 一章三節

ダメージボーナス	480exp	ノーコンティニューボーナス	120exp
初回クリア報酬	ウンディーネの宝石(250G)		
備考	最後に戦う戦艦は砲台を破壊すると本体を攻撃可能になる		





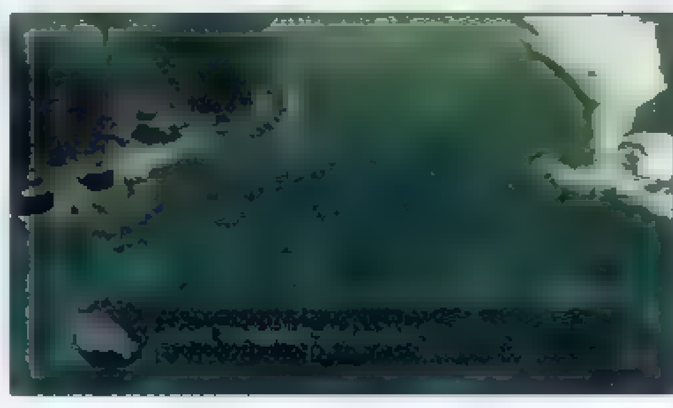
A 段差を降りて宝箱を開ける

Aでは段差の下に落ちないように、足場をジャンプして渡っていく。段差の下には宝箱があるので、足場を渡る前に段差を降りて開けておこう。なお、足場を渡って先に進むと、後戻りできなくなるので注意。



B 船の残骸の下に宝箱がある

❷の宝箱は船の残骸の下に隠されていて、進行方向とは逆を向かないと見つけにくいうえ、周囲に敵が出現するので見逃しやすい。宝箱付近では戦艦からの砲撃を受けるので、宝箱を開けたらすぐにその場から離れよう。



C 戦艦は砲台を先に破壊する

ゴール地点に近づくとイベントが発生し、ミハイルに乗って戦艦と戦うことになる。戦艦には砲台が6つ搭載されていて、これを破壊すると本体を攻撃可能になる。砲撃に当たらないように、動きながらブレス攻撃を行おう。

A分岐 一章四節

ダメージボーナス	520exp	ノーコンティニューボーナス	130exp
初回クリア報酬	武器素材(銅)、異光の核(2600G)		
備考	ボスのファヌエルは水中から陸に上げるとダメージを与えやすい		

VS ファヌエル

ファヌエルは水中に潜んでいて、水柱を噴射して攻撃をする時に姿を現す。ファヌエルの攻撃を避けるとチャンスマーカーが表示され、そこに突進攻撃を2回当てるとファヌエルがひっくりかえって陸に上がり、大ダメージを与えられるようになる。

要注意攻撃 水柱攻撃





水面から顔を出し、水柱をミハイルに向けて噴射してくる。水柱がミハイルに当たる直前に回避を使って避けよう。避けるとファヌエルにチャンスマーカーが表示される。なお、マップ中央の水場に入ると下から無数の水柱を噴射してくるので、水場には近づかないように。



水柱攻撃の後にチャンスマーカーが表示

ファヌエルの水柱攻撃を避けると、ファヌエルが水面から身体を出した状態になり、チャンスマーカーが表示される。ここに突進攻撃を当てることで、ファヌエルを一定時間ひっくりかえった状態にすることができる。



さらに突進攻撃を当てる

突進攻撃を当ててひっくりかえったファヌエルに、さらに突進攻撃を当てると、陸に打ち上げることができる。ファヌエルが無防備になっている状態は短く、チャンスを逃すと水に潜ってしまうので、素早く突進攻撃を当てよう。

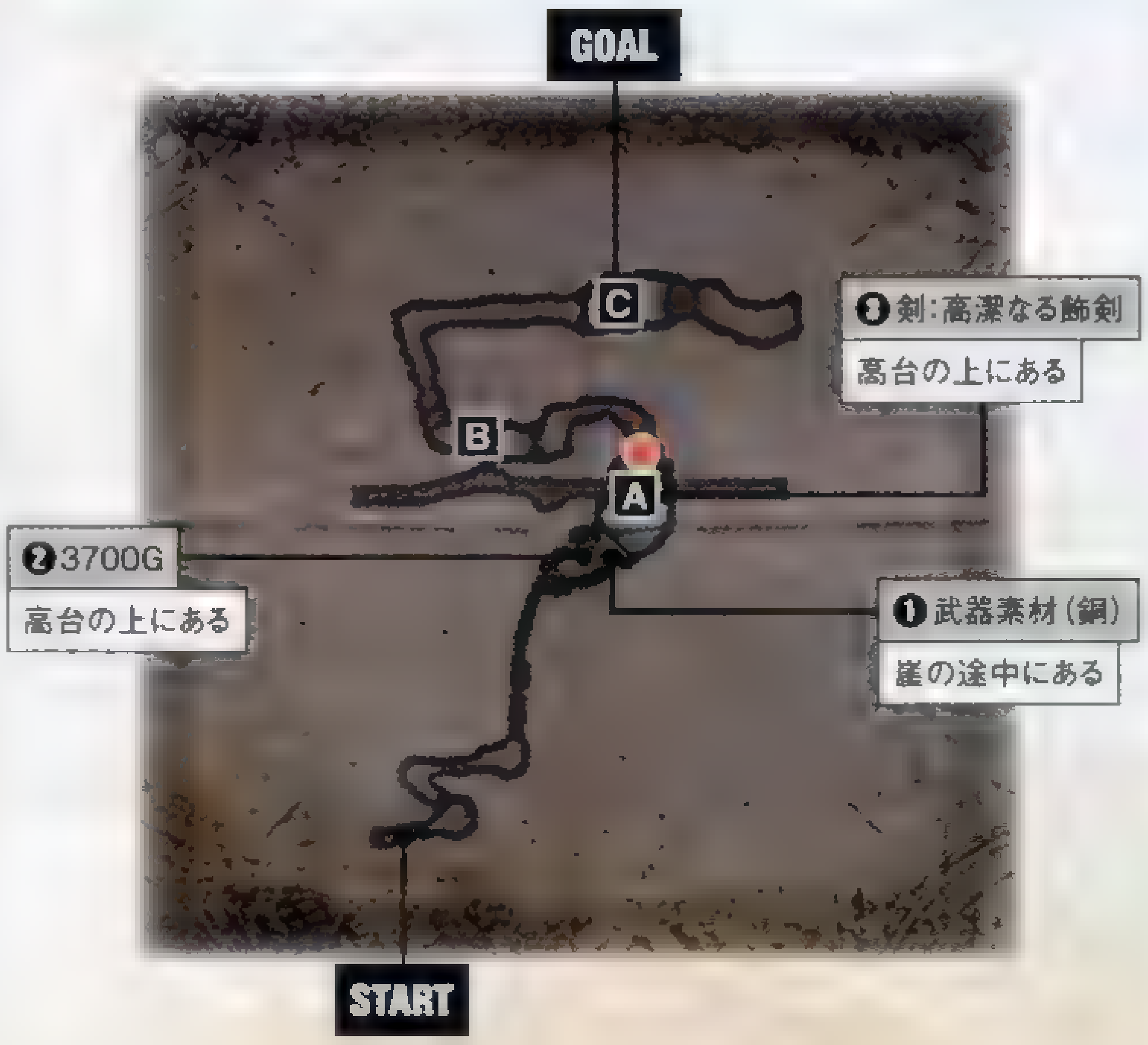


ウタウタイモードを発動して一気に倒す

陸に上がったファヌエルを攻撃すると大ダメージを与えられる。一定時間するとジャンプし、周囲に衝撃波を発生させて水中に戻ってしまうので、ウタウタイモードを発動して、ファイヤーブレスで一気にダメージを与えよう。

A分岐 二章一節

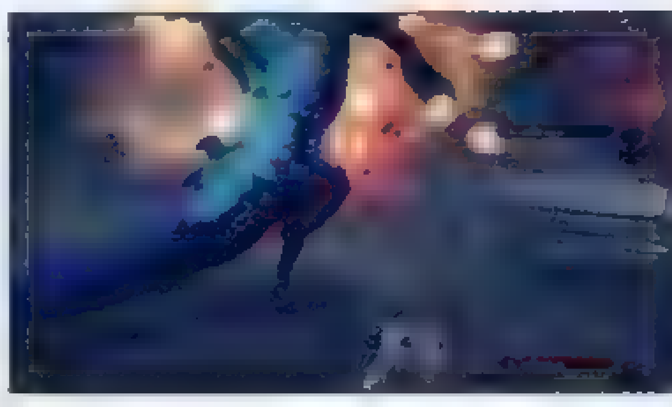
ダメージボーナス	560exp	ノーコンティニューボーナス	140exp
初回クリア報酬	灼熱のコア(1000G)		
備考	足場が崩れている場所から落ちるとダメージを受ける		





A 高台にある宝箱を開ける

チェックポイントの右側に崩れた階段があり、そこから門の上に登ることができる。門の上には盾兵がいて、その背後に宝箱がある。あらかじめ槍を装備しておき、突進で盾兵を蹴散らしてから宝箱を開けよう。



B ミハイルを召喚してケルベロスと戦う

ケルベロスとの戦いではミハイルを召喚できる。召喚してもしばらく攻撃してくれないので、ケルベロスの攻撃を回避しつつミハイルが攻撃するのを待とう。ブレス攻撃が当たるとケルベロスがひるむので、そこを攻撃していくこと。



C ウタウタイモードでケルベロスを倒す

Bで戦ったケルベロスと、Cで再戦することになる。ケルベロスが噛みつきやブレスで攻撃してきたら、ステップで側面や背後に回り込んで攻撃していくとよい。ブラッドゲージが溜まったらウタウタイモードを発動しよう。

A分岐 二章二節

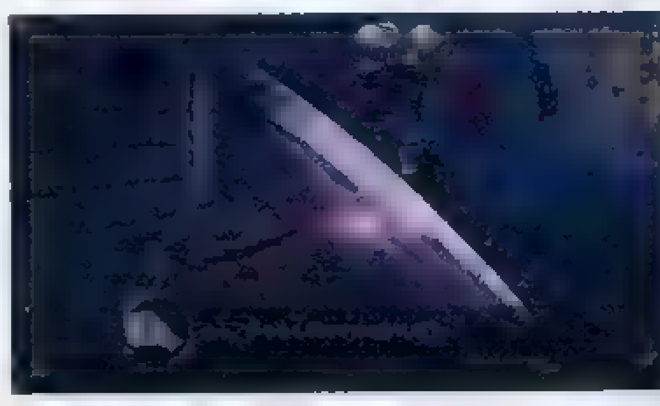
ダメージボーナス	600exp	ノーコンティニューボーナス	150exp
初回クリア報酬	ウンディーネの宝石(250G)		
備考	広場に登場するギガースは鎧が取れると行動パターンが変わる		





A 鎧が取れた後のギガースに注意

Aのギガースはダメージを与えると鎧が取れて、動きが素早くなる。鎧が取れたら距離をとって突進してくるのを待ち、突進攻撃を回避したら攻撃していこう。なお、ミハイルの召喚サークルもあるので活用していくとよい。



B オーガを橋に誘き出して戦う

イベントの発生後、橋を渡って建物に入るとオーガなどの敵がこちらに向かってくる。建物に入ると砲兵から砲撃を受けて戦いにくくなるので、敵が向かってきたらいったん橋まで戻り、そこで迎え撃とう。



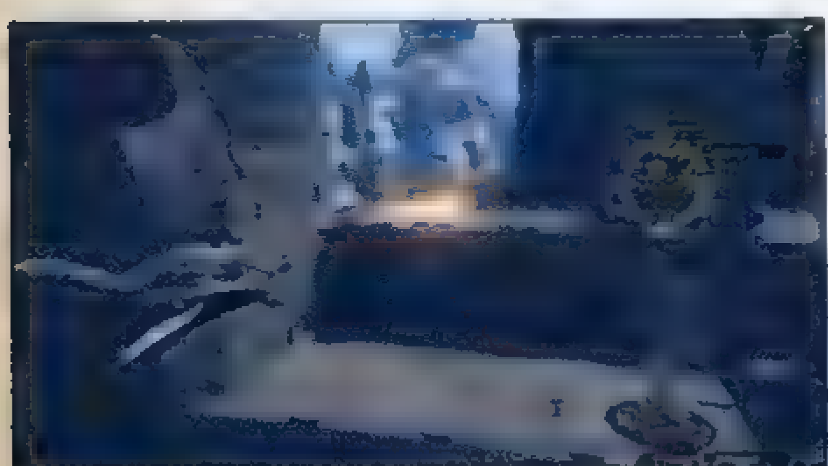
C ミハイルの近くに敵兵を誘導する

ゴール直前の部屋では、多数の敵兵と戦うことになる。部屋の隅に弓兵がいるので先に倒しておこう。しばらくするとミハイルを召喚できる。ミハイルは壁を破って登場するので、そちらに敵を誘導して援護攻撃で一掃しよう。

A分岐 二章三節

ダメージボーナス	680exp	ノーコンティニューボーナス	170exp
初回クリア報酬	閃光のエメラルド(1500G)		
備考	ミハイルに乗って敵兵や砲台、ギガースと戦う		

このミッションではミハイルに乗って、敵兵や砲台などを撃破していく。ミハイルに向かって砲弾や矢を放つ砲台と弓兵がやっかいなので、これらを優先的に倒していこう。敵兵と砲台をすべて撃破すると大口径砲台が出現し、これを倒すと3体のギガースが出現する。



◀大口径砲台は3発連続で砲弾を放ってくる。左右に移動してこれを避け、チャンスマーカーが表示されたらブレス攻撃を行おう。



▶大口径砲台を破壊すると、ギガースが3体出現。対空攻撃を持っていないため、上空からブレス攻撃を行うだけで安全に倒せる。

CHECK ウタウタイモードで敵を一掃する

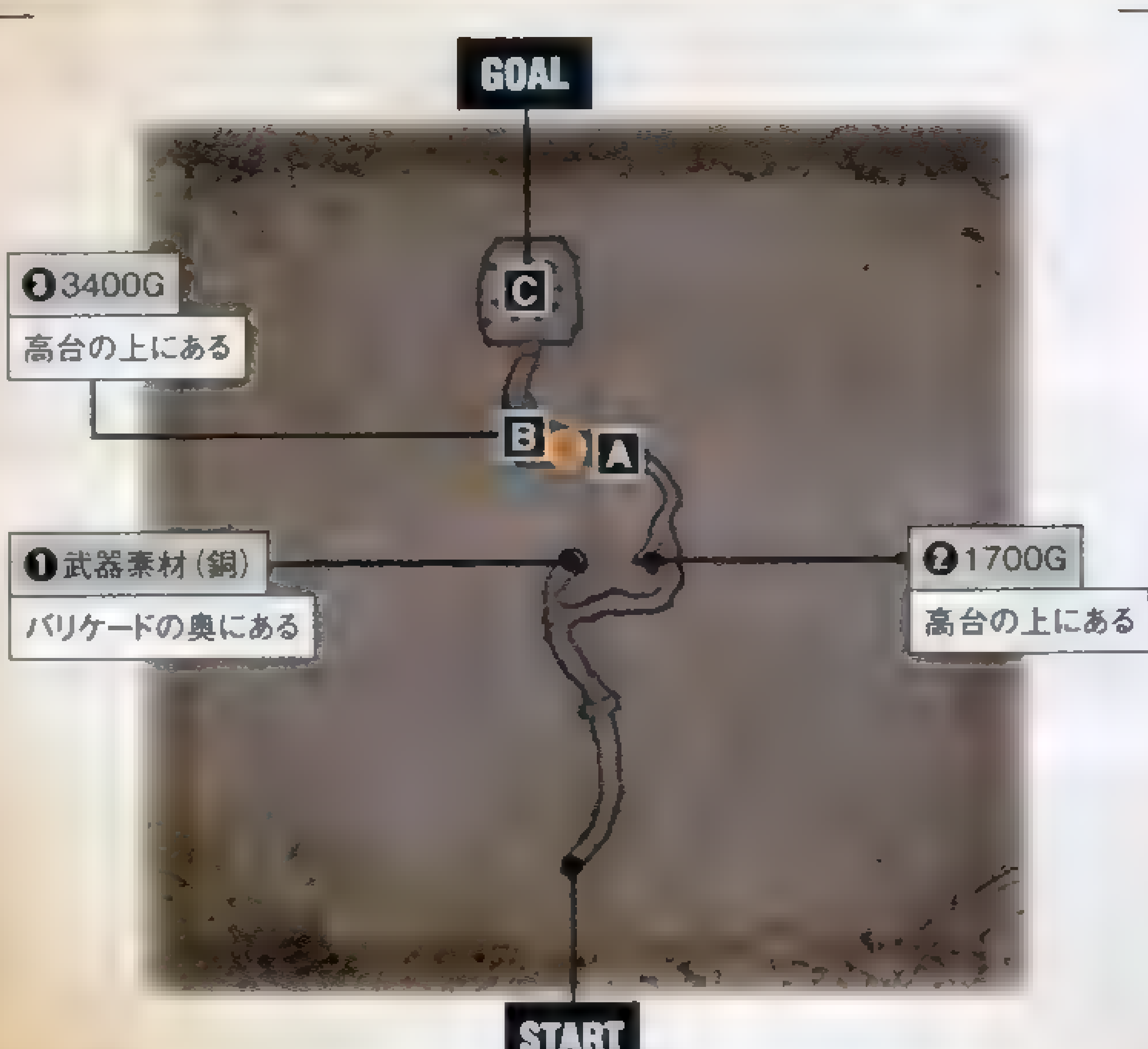
ミハイルに乗った状態でウタウタイモードを発動すると、発動した瞬間に衝撃波が発生し、周囲の敵を倒すことができる。衝撃波で与えられるダメージは大きいので、地上決戦や上空戦で多数の敵を相手にする時や、ボスに効率よくダメージを与えたい場合に活用しよう。



▲敵が多いミッションでは、ウタウタイモードを発動して周囲の敵を一掃したらすぐに解除しよう。こうすることでブラッドゲージの消費を最小限に抑えながら戦える。

A分岐 二章四節

ダメージボーナス	760exp	ノーコンティニューボーナス	190exp
初回クリア報酬	困惑のジャスパー(1000G)		
備考	マップ中央付近の橋に差しかかると、雪崩に巻き込まれて戻れなくなる		





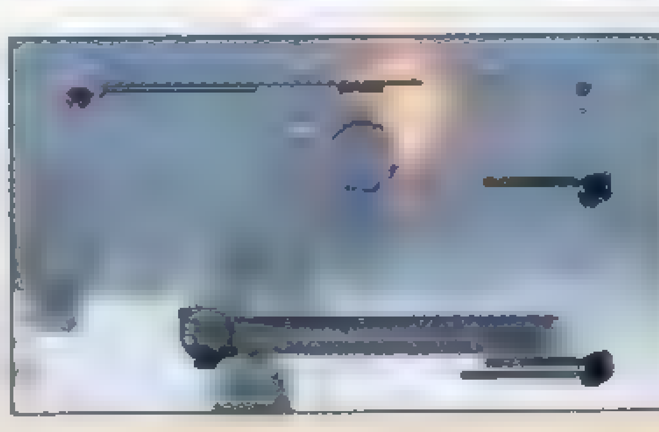
A 雪崩に巻き込まれて戻れなくなる

A付近にある橋を渡っていくと、雪崩に巻き込まれるイベントが発生して、そのイベント以降は来た道を戻ることができない。まだ❶と❷の宝箱を開けていない場合は、橋を渡る前に来た道を戻っておくこと。



B 高台の上にある宝箱を開ける

❸の宝箱は、雪崩のイベントが発生した後に開けられる。雪崩の後にゼロが立っている場所の左側に低い高台があるので、そこから宝箱がある高台に乗り移ろう。宝箱を開けたら、チェックポイント付近の足場を使って先へ進む。



C 巨人剣士・一型を倒す

ゴール地点の広間では、巨人剣士・一型との戦闘になり、戦いが始まってから一定時間が経過すると召喚サークルが出現する。ミハイルを召喚したら、巨人剣士・一型がブレス攻撃を受けてひるんだところへ攻撃していこう。

A分岐 二章五節

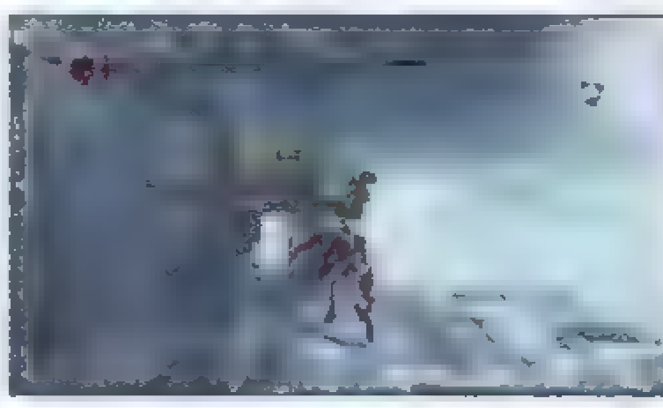
ダメージボーナス	840exp	ノーコンティニューボーナス	210exp
初回クリア報酬	ウンディーネの宝石(250G)		
備考	途中にある足場を渡る場所では、落ちるとダメージを受ける		





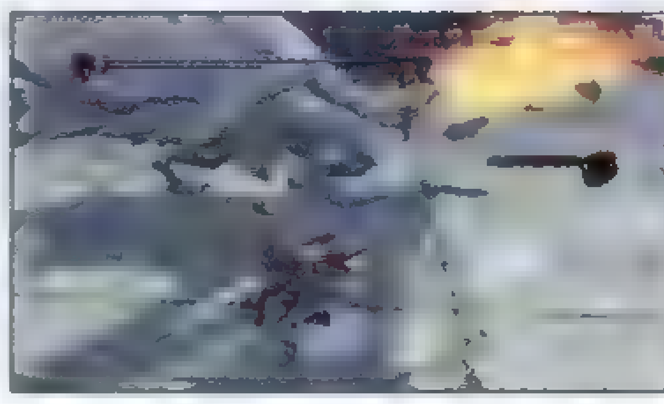
A 弓兵をカウンターで倒す

❶の宝箱は足場を渡った先にある。足場には弓兵がいるので、矢を避けたら足場を素早く渡って弓兵を倒してしまいたい。なお、来た道を戻る時に新たな弓兵が出現する。これはジャストガードからのカウンターで倒すとよい。



B 動く足場から宝箱がある高台へ渡る

❷の宝箱がある高台には、上下に動く足場に乗ることで渡れる。足場はゆっくり動いているため、見落として素通りしてしまいやすい。Bに到着したら周囲にいるオーガなどの敵を全滅させて、足場の到着を待とう。



C 召喚したミハイルの近くで戦う

ゴール直前の広間では、巨人剣士・一型と多数の剣兵を相手にすることになる。召喚サークルでミハイルを召喚すると、ミハイルが一緒に戦ってくれるので、そちらのほうへ敵を誘導し、ミハイルの攻撃で一気に焼き払おう。

A分岐 二章六節

ダメージボーナス	920exp	ノーコンティニューボーナス	230exp	パーフェクトボーナス	6000G ※1
初回クリア報酬	武器素材(銅)、絶盾の核(5900G)				
備考	上空戦でワイバーンなどと戦った後、ボスのアルマロスと戦う				

VS アルマロス

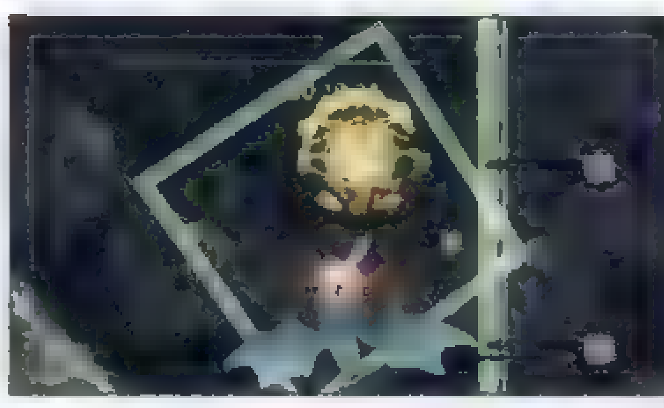
このミッションでは飛来するワイバーンを倒す上空戦の後、巨大な城のようなアルマロスと戦うことに。アルマロスには小型コアが4つあり、それを一定時間内に破壊すると大型コアが出現。大型コアを2分以内に破壊するとミッションクリアとなる。

要注意攻撃 衝撃波



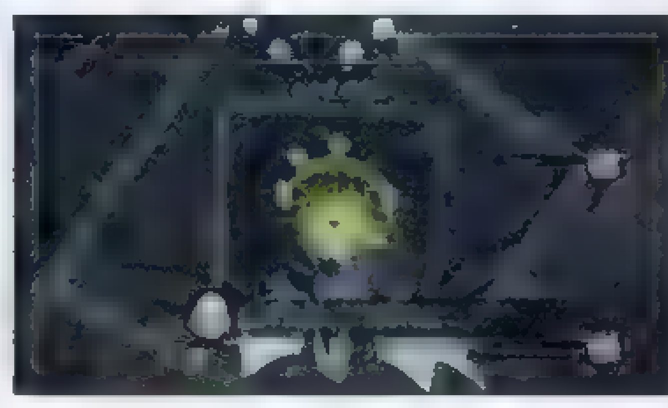


アルマロスの大型コアは、縦や横に長い衝撃波を放ってくる。これを放ってきたら画面の端に移動して、十分に引きつけてから画面の反対側に動くことで回避しよう。移動で回避しきれない場合は、ミハイルに当たる直前に回避を使うことで、無敵時間の間にすり抜けられる。



小型コアを倒す

小型コアは表示されている制限時間が0になる前に破壊しないとゲームオーバーになる。周囲にある砲台が砲撃してくるのでこれを先に倒し、小型コアにブレス攻撃を連射しよう。この時はブラッドゲージは温存しておくこと。



4つ目の小型コアでウタウタイモードを発動

4つ目の小型コアは他の小型コアよりもHPが高く、さらに激しく動くため狙いをつけにくい。また、コアから放たれる弾を避けることも必要になる。ここでウタウタイモードを発動して、小型コアを一気に撃破してしまおう。



大型コアに向かってブレス攻撃を連射

大型コアに対しては、ブレス攻撃を連射してダメージを与えていく。大型コアが光ると衝撃波がくるので、回避の準備をしておこう。戦闘中にブラッドゲージが溜まったら、ウタウタイモードを発動してダメージを与えるとよい。

※1:1～2セット目:1000G、3～4セット目:2000G。

A分岐 三章一節

ダメージボーナス	1000exp	ノーコンティニューボーナス	250exp
初回クリア報酬	ワームの炎石(500G)		
備考	木の枝をジャンプで渡り歩くような場所がある		





A 切り株の上から宝箱がある木のうろの中へ

Aの場所では、正面右手側に見える高台に登り、木の枝を渡っていくと、切り株を発見できる。そこからジャンプして、さらに空中ステップを使って移動すれば、❶の宝箱がある木のうろへと進むことができる。



B アンデッドは槍で攻撃する

Bで登場するアンデッドは盾で正面からの攻撃を防御するため、ダメージを与えにくい。武器を槍に切り替えて敵の防御を崩そう。また、攻撃をガードさせた直後にステップで背後に回り込み、背後から攻撃してもよい。



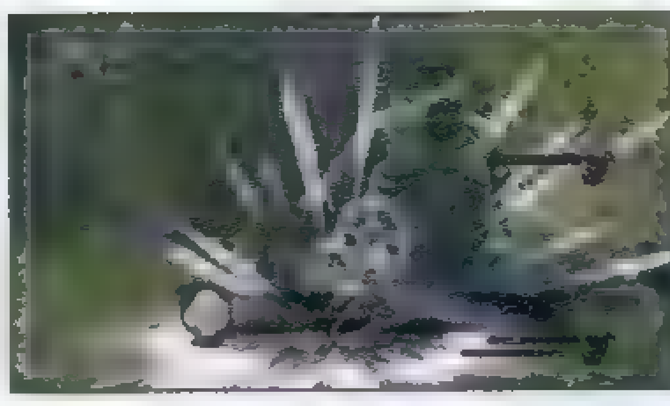
C アンデッド・ギガースの衝撃波をジャンプで避ける

アンデッド・ギガースは、地面を踏みつけて周囲に衝撃波を発生させる。攻撃中に足を振り上げたら、攻撃をキャンセルしてジャンプするか打ち上げ攻撃を出すことでジャンプして衝撃波を避け、そのまま空中攻撃を当てよう。

A分岐 三章二節

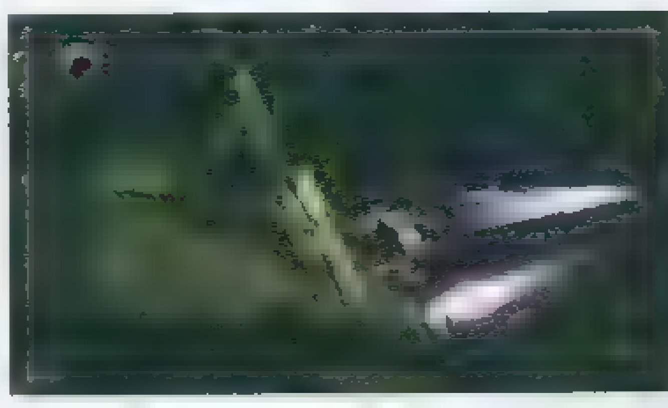
ダメージボーナス	1080exp	ノーコンティニューボーナス	270exp
初回クリア報酬	ワームの炎石(500G)		
備考	敵兵に憑依するスピリットが登場する		





Aトロルは1体ずつ相手をする

Aの広間では5体のトロルを倒すと先に進める。トロルはHPが高く攻撃も強力なので、1体ずつ倒していこう。こちらを発見するとボディプレスやヒップドロップで攻撃してくるので、ジャストガードからのカウンターを狙ってみよう。



Bツタを斬ってミハイルを助ける

Bではツタに捕らわれているミハイルを助けることになる。ツタは3カ所にあり、マーカーが表示されるので攻撃して切断しよう。なお、先へ進むための道は壁によってふさがれているが、ミハイルを助けると壊してくれる。



Cスピリットの憑依を防ぐ

Cではスピリットが登場し、アンデッドに憑依する。憑依されたアンデッドは背後から攻撃することで憑依を解くことが可能。また、ウタウタイモードを発動することでも周囲にいるアンデッドの憑依を解けるので活用しよう。

A分岐 三章三節

ダメージボーナス	1160exp	ノーコンティニューボーナス	290exp
初回クリア報酬	ワームの炎石(500G)		
備考	オオカミ(小型)は身体が大きいオオカミ(大型)を倒すと逃げていく		





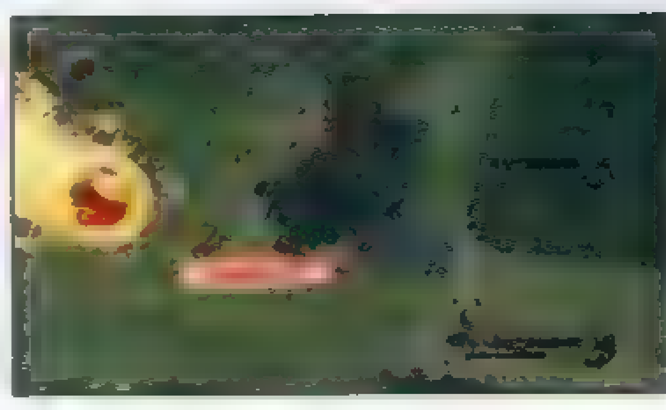
Aオオカミ(大型)を優先して倒す

Aにはリーダー格のオオカミ(大型)と、複数のオオカミ(小型)が現れる。オオカミ(小型)は倒しても大型の遠吠えによって増援が次々と現れてしまう。大型を倒せば小型は撤退するので、大型を集中攻撃しよう。



Bケルベロスの同士討ちも可能

Bで発生する2体のケルベロスとの戦いでは、ミハイルを召喚した後、ウタウタイモードを発動して、1体を一気に倒してしまいたい。なお、ケルベロスのブレスによる攻撃をうまく利用すれば、同士討ちさせることもできる。



C砲撃を避けながらアンデッド・ギガースと戦う

Cでは砲台の砲撃を受けながら、2体のアンデッド・ギガースと同時に戦う。最初にミハイルを召喚し、HPが減ったアンデッド・ギガースをウタウタイモードで倒そう。残る1体は、砲撃の着弾地点に誘導しながら戦うとよい。

A分岐 三章四節

ダメージボーナス	1280exp	ノーコンティニューボーナス	320exp
初回クリア報酬	ワームの炎石(500G)		
備考	高台にいる敵は戦輪の投輪撃を使うと倒しやすい		





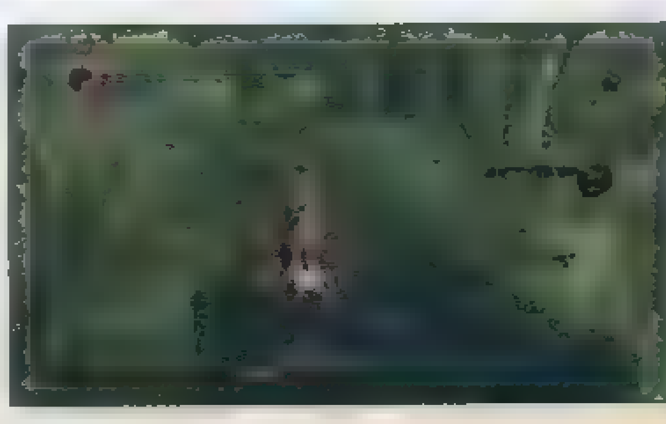
A戦輪で高台にいる弓兵を倒す

Aでは高台にいる2体の弓兵を倒すと先へ進めるようになる。高台にいるので、戦輪のSP攻撃の投輪撃で攻撃しよう。なお、剣の空中斬り上げや、放ってきた矢をジャストガードしてカウンターで攻撃することでも倒せる。



Bガーゴイルキューブを倒す

B以降に出現するガーゴイルキューブは、緑色の弾を放って攻撃する時に弱点を露出する。近くにいる場合は弱点が出た瞬間に剣などで攻撃し、離れた所にいる場合は、戦輪の投輪撃でロックオンして攻撃していこう。

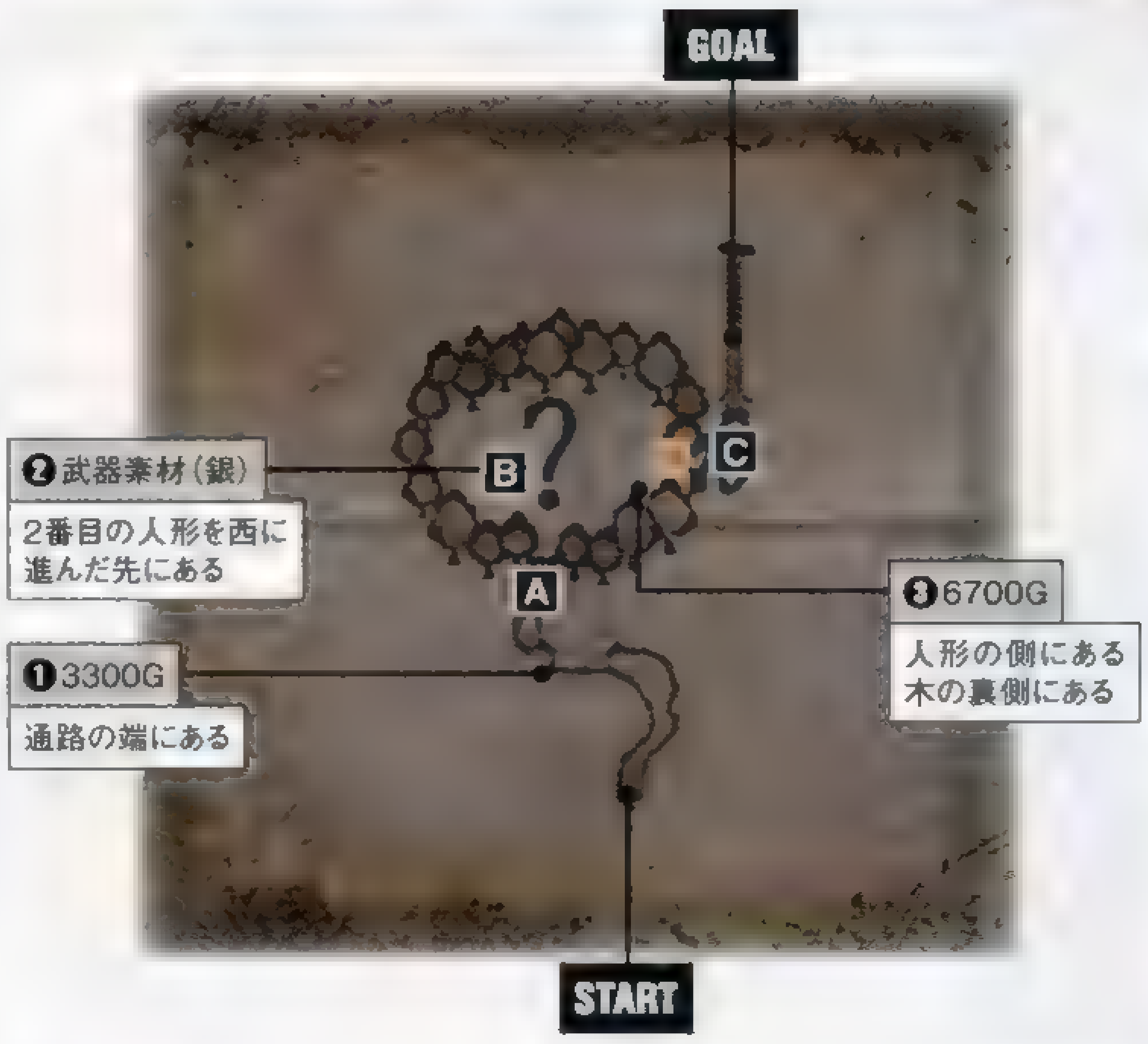


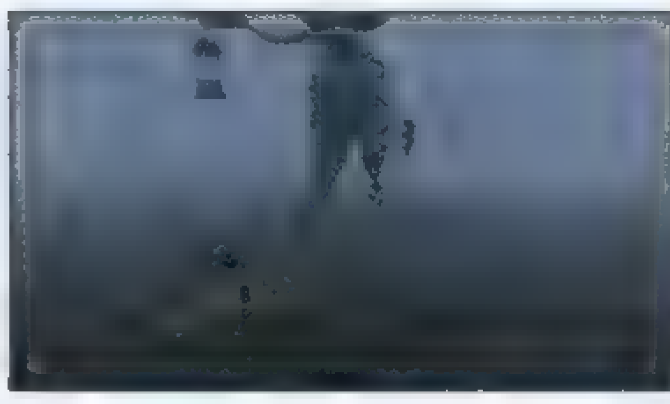
Cガーゴイルキューブを足場にして宝箱を開ける

Cにある宝箱は木の上にあり、近くにあるガーゴイルキューブを足場にすると渡れる。広場に到着したら、円を描くように動いているガーゴイルキューブを足場にして、宝箱の近くにいるガーゴイルキューブに乗り移ろう。

A分岐 三章五節

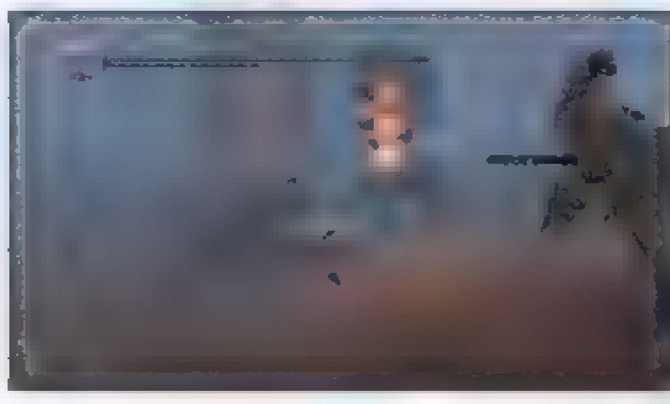
ダメージボーナス	1400exp	ノーコンティニューボーナス	350exp
初回クリア報酬	水晶のコア（2000G）		
備考	迷いの森では正しいルートを進まないと森の入口に戻される		





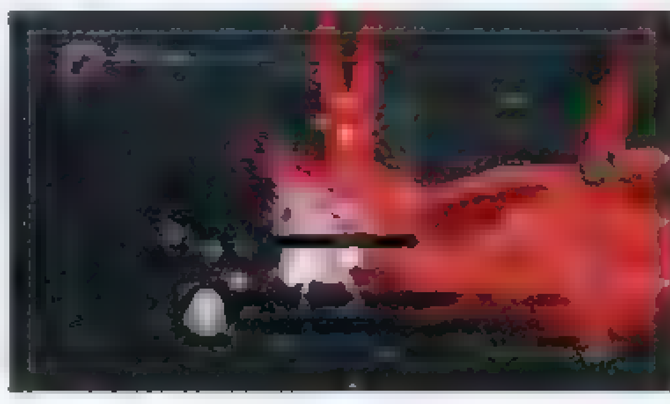
A アンデッドを倒すと人形が正しいルートを示す

迷いの森は間違ったルートを進むと、入口に戻されてしまう。迷いの森の中にある人形の近くに出現するアンデッドを倒すと、人形が正しいルートの方向にランタンを向けるので、それを参考に進んでいこう。



B 迷いの森にある宝箱を開ける

迷いの森の宝箱は、森を抜けるための正しいルートから外れたところにある。❷の宝箱は最初の人形の北にある2番目の人形から、ルートを外れて西へ進んだ先、❸の宝箱はチェックポイント付近の人形の側にある木の裏側にある。



C ケンタウロスは側面から攻撃する

迷いの森を抜けたところで戦うケンタウロスは、正面への攻撃範囲が非常に広く、相手の攻撃をガードしても攻撃のチャンスにつながらない。ステップで側面や背後に回り込み、ケンタウロスが攻撃した後の隙に攻撃しよう。

A分岐 三章六節

ダメージボーナス	1520exp	ノーコンティニューボーナス	380exp
初回クリア報酬	武器素材（銀）、傀儡の核（10000G）		
備考	ミハイル救出後、改造兵士99体とボスのアルミサエルと戦う		

VS アルミサエル（大）

ミッションがスタートしたら、らせん階段を登っていき、頂上に捕らわれているミハイルを助けよう。するとイベントが発生し、改造兵士99体→アルミサエル（小）50体との戦闘が始まり、これを倒すとアルミサエル（大）との戦闘に突入する。

要注意攻撃 レーザー




アルミサエル（大）は、かがんだ後、腹部からレーザーを発射する。この攻撃は、左右どちらかに動き続けていれば避けられる。レーザーを出した後、一定時間チャンスマーカーが表示され、この間に突進攻撃を何度か当てると頭が取れてダメージを与えられるようになる。



尻尾攻撃で改造兵士を倒す

ミハイル救出後、改造兵士との戦いになる。改造兵士はこちらに近づいてきて攻撃をしかけてくるので、尻尾攻撃で蹴散らそう。その場で尻尾攻撃を出し続けていれば、ダメージを受けることなく安全に戦える。



アルミサエル（小）は急降下攻撃で倒す

アルミサエル（小）はミハイルに張りついて自爆してくる。急降下攻撃で振り払いつつ倒すことができるので、急降下攻撃→上空へ移動→急降下攻撃……と繰り返していけば、ほとんどダメージを受けることなく倒せる。



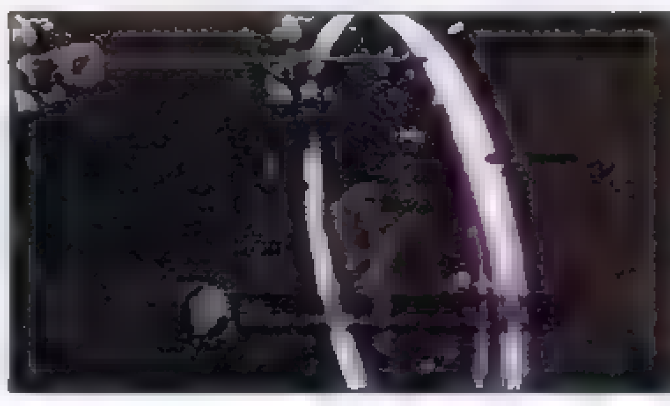
頭が取れたらウタウタイモードを発動

アルミサエル（大）は、頭が取れるとダメージを与えられるようになる。一定時間が経過すると頭が胴体に戻ってしまうので、頭が取れたタイミングでウタウタイモードを発動して、できるだけ多くのダメージを与えよう。

A分岐 四章一節

ダメージボーナス	1640exp	ノーコンティニューボーナス	410exp
初回クリア報酬	ノルニルの宝玉（2000G）		
備考	ゴール地点の広間でゴーレムとの戦闘になる		





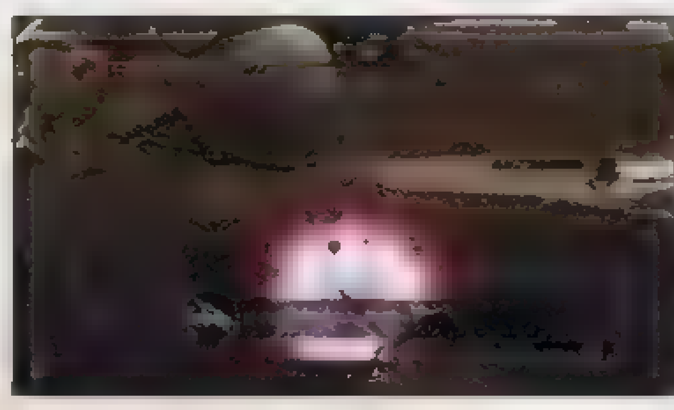
A 高台にいる弓兵を倒す

Aでは剣兵に加え、ジャンプでは乗れない高さの高台に弓兵が待ち構えている。戦輪の投輪撃で攻撃しようとすると剣兵に攻撃を邪魔されやすいので、ここは剣を装備してジャンプからの唐割りか空中斬り上げで倒していこう。



B 騎馬兵は槍の突き（連撃）で一気に倒す

道が狭いBでは入口を盾兵にふさがれた状態で騎馬兵と戦うことになる。突進攻撃で吹き飛ばされないようにステップで回避した後、側面や背後から攻撃を加えていこう。攻撃力が高い槍による突き（連撃）がオススメだ。



C ゴーレムは接近戦で倒す

ゴール地点付近で戦うゴーレムは、腕を上空から降らせる攻撃をしてくる。着弾地点が表示されるので移動してこれを回避しつつ、接近して攻撃していこう。接近した時にしてくる殴り攻撃は、正面以外で密着すれば当たらない。

A分岐 四章二節

ダメージボーナス	1760exp	ノーコンティニューボーナス	440exp
初回クリア報酬	ワームの炎石（500G）		
備考	遺跡から外に出た場所では、崖から落ちるとダメージを受ける		





A ウタウタイモードで片方のゴーレムを倒す

坂を下った先の広間で、2体のゴーレムと戦うことになる。腕を上空から振らせる攻撃に注意しつつ、片方のゴーレムに攻撃を集中し、HPが半分程度になったらウタウタイモードを発動して一気に倒してしまうと戦いが楽になる。



B 足場から落ちないように進んで行く

遺跡から出た場所は、落ちるとダメージを受けるエリアとなっている。細い道で槍兵が突進してくる場合があるので、ジャンプして避けよう。Cでサンド・オーガ6体と戦うので、敵を積極的に倒してブラッドゲージを溜めておこう。



C サンド・オーガは1体ずつ倒していく

Cでは3体のサンド・オーガと2回戦う。攻撃が強力で、集まっているところに攻撃をしかけると、他のサンド・オーガの攻撃で手痛いダメージを受けてしまう。まずは距離をとって、近づいてきたサンド・オーガから攻撃していこう。

A分岐 四章三節

ダメージボーナス	1880exp	ノーコンティニューボーナス	470exp
初回クリア報酬	水晶のコア（2000G）		
備考	日向にいる間は太陽によるダメージを受け、日陰に入ると回復できる		





A 太陽によるダメージを回復しながら進む

日向にいると、魔法の太陽により徐々にダメージを受ける。日陰に入ればそのダメージが回復するので、日陰に移動しつつ東にある建物を目指そう。そこで魔導師を倒したら、今度は西側にある建物を目指す。



B 魔法陣を形成している魔導師を先に倒す

西側の建物の魔導師を倒したら、マップ北側にある建物を目指す。ここでも魔導師と戦うのだが、日向では太陽によるダメージを受けるので、魔法陣を形成している魔導師を先に倒し、太陽によるダメージの被害をなくそう。



C フレイム・ケンタウロスを倒す

フレイム・ケンタウロスは近づくと炎によるダメージを受け、離れると炎によって受けたダメージを回復できる。残りHPが多い場合は接近してダメージを与えていき、HPが少ない場合は離れたところから戦輪で攻撃していこう。

A分岐 四章四節

ダメージボーナス	2000exp	ノーコンティニューボーナス	500exp
初回クリア報酬	武器素材（銀）、腕爪の核（15000G）		
備考	ミハイルに乗って敵兵を倒した後、開いた穴の先でボスのエグリゴリと戦う		

VS エグリゴリ

ミハイルに乗った状態で敵兵50体を倒した後、エグリゴリとの戦いを行うエリアへ入れるようになる。エグリゴリは2体同時に出現し、鎧を着ている間はダメージを与えられない。突進攻撃で鎧を剥がし、裸になったところを攻撃しよう。

要注意攻撃 レーザー

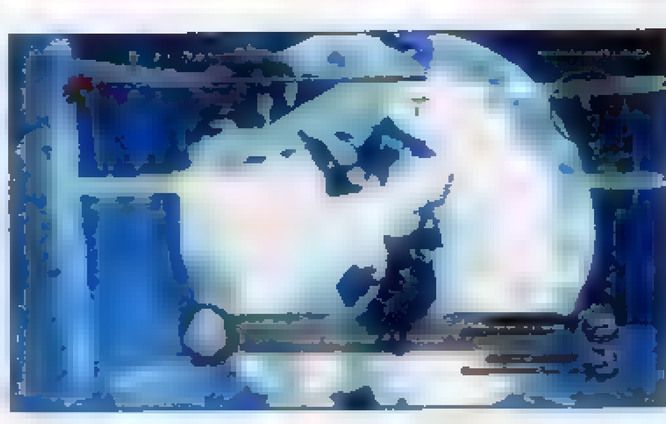



顔を地面に向けてレーザーを発射した後、上空へ向かってなぎ払うようにレーザーを掃射する。左右に動くだけでは回避しにくいので、引きつけてから左右どちらかに移動しつつ、回避を使うことで避けよう。レーザーを出した後は隙ができるので、突進攻撃をしかけるとよい。



尻尾攻撃で盾兵を倒す

エグリゴリ戦の前に発生する敵兵との戦いでは、ブレス攻撃や尻尾攻撃が有効。なお、道をふさぐように並んでいる盾兵には、前方からのブレス攻撃が通用しないので、接近してから尻尾攻撃か急降下攻撃で倒すこと。



突進攻撃でエグリゴリの鎧を剥がす

エグリゴリに突進攻撃を当てると鎧が剥がれ、これを数回当てると完全に鎧が剥がれてダメージを与えられるようになる。レーザーやパンチによる攻撃は左右に動くことで避けられるので、攻撃後の隙に突進攻撃を当てよう。



小さくなったエグリゴリを追いかけて攻撃

鎧がすべて剥がれると、身体が小さくなってこちらから逃げるように動き回る。この状態ではブレス攻撃かファイヤーブレスでのみダメージを与えられる。一定時間が経過すると鎧を着直してしまうので、その前に攻撃しよう。

A分岐 五章一節

ダメージボーナス	2120exp	ノーコンティニューボーナス	530exp	パーフェクトボーナス	2000G
初回クリア報酬	武器素材(銀)、英知の核(21000G)				
備考	上空戦でスペクターと戦った後、ボスのガブリエルと戦う				

VS ガブリエル

スペクターと上空戦で戦った後、ボスのガブリエルと戦う。ガブリエルを一定時間以内に倒せないとゲームオーバーになってしまうので、ウタウタイモードを発動させるなどしてミハイルの攻撃力を高め、ガブリエルに効率よくダメージを与えよう。

要注意攻撃 ブレス





ガブリエルが吐くブレスは攻撃時間が長く、こちらを狙ってくる。ガブリエルが力を溜め始めたら画面の端に移動し、引きつけてから画面の反対側に動いて回避しよう。なお、ガブリエルがブレスを吐く前にチャンスマーカーが表示され、ダメージを与えるとブレスを阻止できる。



ブレス攻撃の連射でスペクターを倒す

最初の上空戦で戦うスペクターは、ワイバーンよりもHPが高いため、マルチロックオンだけでは倒せない。ブレス攻撃を連射して1体ずつ確実に撃破しよう。縦長の衝撃波を放ってくるので、左右に動きながら戦うとよい。



ガブリエルの弱点である口に攻撃

ガブリエルは口が弱点で、咆哮をあげた時やブレスをチャージした時に口にブレス攻撃を当てるとダメージを与えられる。チャンスマーカーが表示された時は、ウタウタイモードや力の薬を使って攻撃力を上げて一気に攻めよう。



倒壊しているビルを避けながら進む

ガブリエル戦の後は、飛来するワイバーンを倒しながら進むことに。斜めに倒れているビルにぶつかるとダメージを受けてしまうので、うまく通り抜けられる場所を確認して、そこへミハイルを移動させること。

A分岐 五章二節

ダメージボーナス	2280exp	ノーコンティニューボーナス	570exp
初回クリア報酬	ワームの炎石(500G)		
備考	騎馬兵や巨人剣士・一型など強敵が多数出現する		





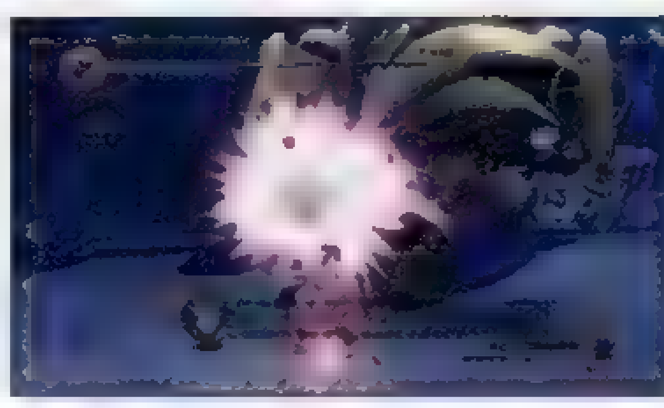
A ウタウタイモードで3体の騎馬兵を倒す

道なりに進んでいくと、最初の広場で3体の騎馬兵と戦うことになる。3体を同時に相手にすると死角から突進攻撃を受けてしまいやすい。道中の敵を積極的に倒してブラッドゲージを溜めて、ウタウタイモードで一気に倒そう。



B 増援で現れる敵を倒してブラッドゲージを溜める

巨人剣士・一型との戦いでは、剣兵が増援として現れる。剣兵は倒しても次々と現れるので、これを倒してブラッドゲージを溜めていき、ウタウタイモードを発動したら巨人剣士・一型を攻撃してダメージを与えていこう。

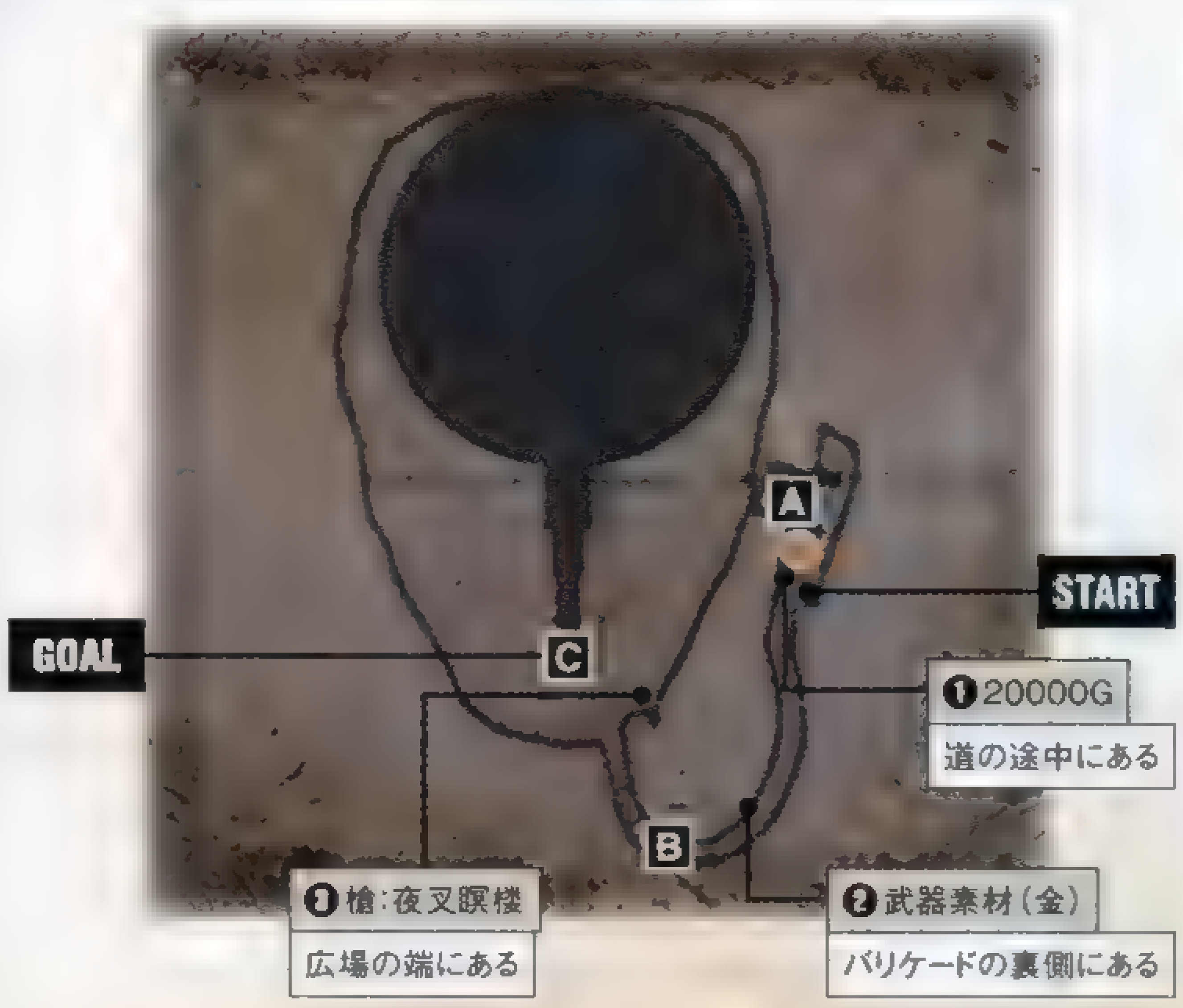


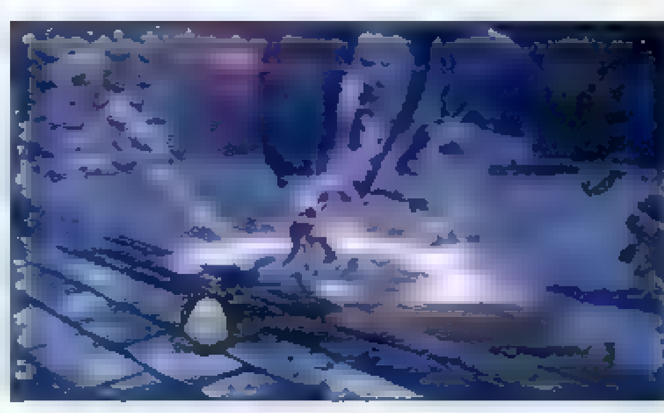
C 攻撃力の高い槍で片方のゴーレムを倒す

最後の広場では2体のゴーレムと同時に戦う。2体の攻撃を回避しながら戦うのは困難なので、どちらか片方に攻撃を集中して倒してしまいたい。ゴーレムはHPが高いので、攻撃力が高い槍の突き(連撃)を使っていこう。

A分岐 五章三節

ダメージボーナス	2440exp	ノーコンティニューボーナス	610exp
初回クリア報酬	水晶のコア(2000G)		
備考	教会前の広間でグレイ・ケルベロスと戦う		





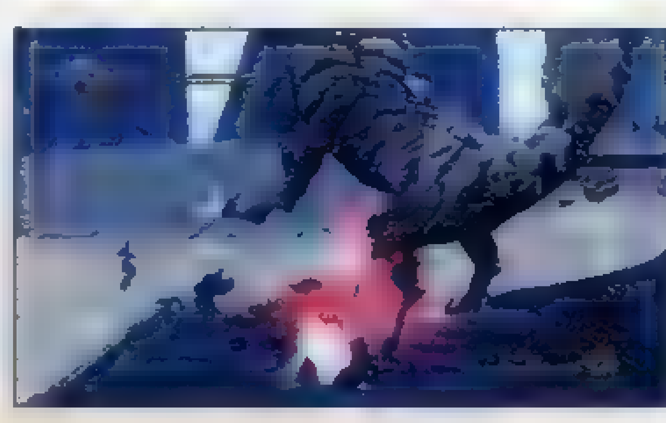
A ジャストガードでインプを落とす

Aで戦うインプは空中から追尾性が高い弾を放ってくる。移動では避けにくいのでガードで防ぎつつ、インプが突進攻撃をしてくるのを待とう。これが当たる直前にガードしてジャストガードを行えば、相手を落下させられる。



B 道中の敵を倒してブラッドゲージを溜める

ゴール地点までの道中には盾兵やアンデッド・パラディンが待ち構えているので、防御を崩せる槍を装備して進むとよい。インプなどやっかいな敵も登場するが、できるだけ倒してブラッドゲージを溜めておくのが得策だ。

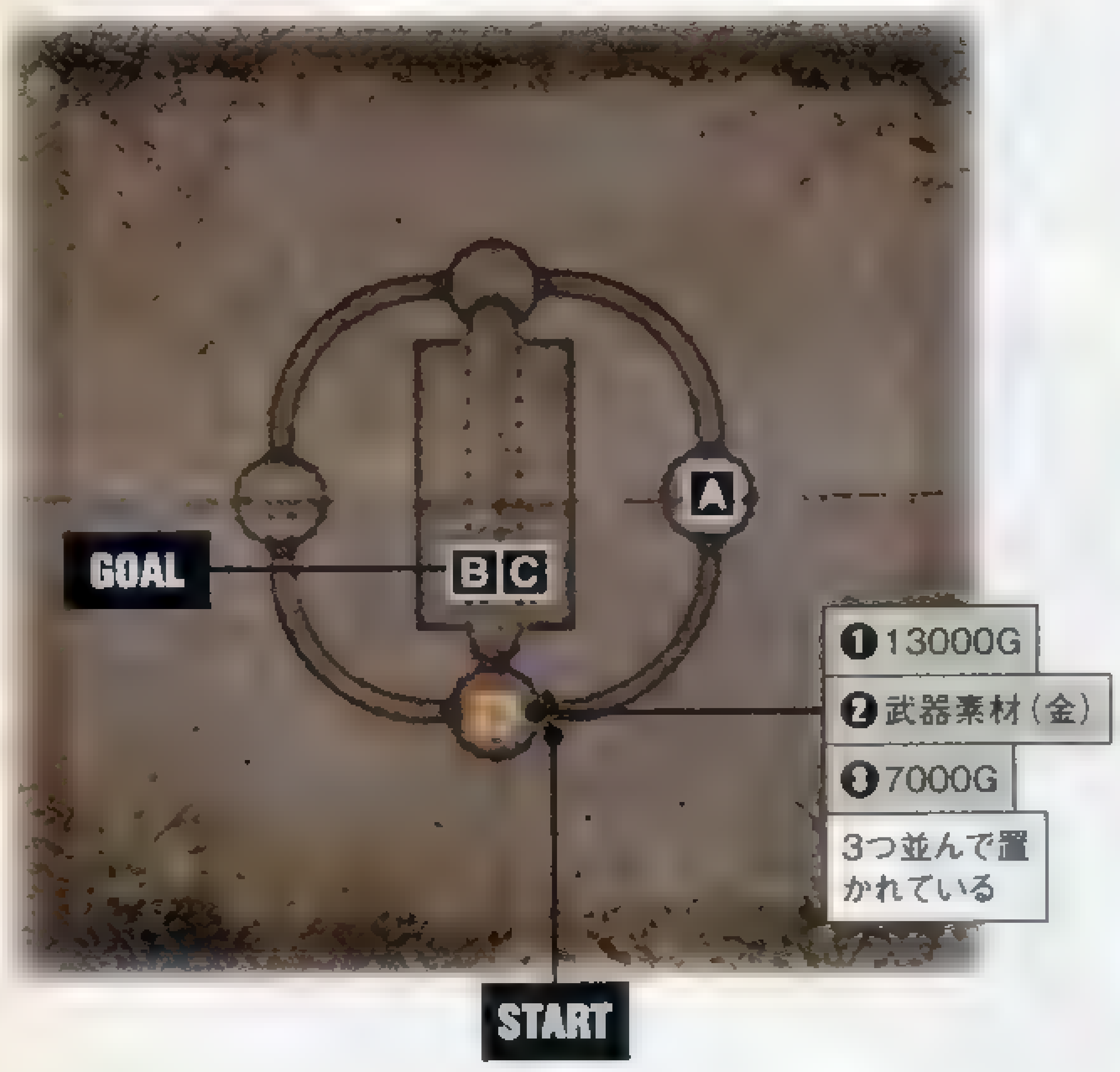


C 宝箱を先に開けておく

Cでグレイ・ケルベロスを倒して大聖堂に近づくとクリアとなってしまうため、❸の宝箱はその前に必ず開けておくこと。なお、グレイ・ケルベロスのHPが一定以下になると、アンデッド・パラディンが出現する。

A分岐 五章四節

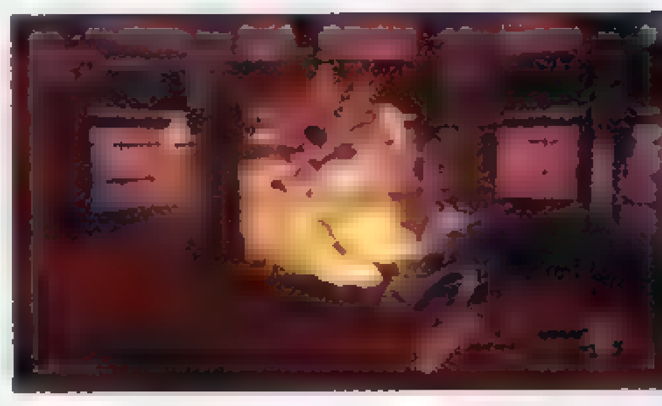
ダメージボーナス	2600exp	ノーコンティニューボーナス	650exp
初回クリア報酬	武器素材（金）、英知の核（21000G）		
備考	各広間で敵を倒しながら大聖堂を目指す。大聖堂ではガブリエルと戦う		





A 障害物に隠れている弓兵を倒す

ガブリエル戦が発生する大聖堂までの間に、敵の集団と計3回戦うことになる。ボス戦に備えて極力ダメージを受けないように、弓兵など障害物に隠れて遠距離から攻撃してくる敵を優先的に倒していこう。



B 敵がブレスを吐く前にチャンスマーカーが表示

ガブリエルは、突進したり尻尾から剣を飛ばしたりして攻撃してくる。敵への攻撃チャンスは、敵がブレスを吐く直前。口にチャンスマーカーが表示されるので、そこにブレス攻撃を数回当ててダウンさせよう。



C 後ろ左足を攻撃してダウンさせる

ミハイルから降りた後のガブリエル戦では、ガブリエルの弱点である流血した後ろ左足を集中攻撃していく。一定量ダメージを与えるとダウンし、弱点である口を攻撃できるようになるので、ウタウタイモードで一気に攻めよう。

B分岐 一節

ダメージボーナス	2760exp	ノーコンティニューボーナス	690exp
初回クリア報酬	武器素材（金）、傀儡の核（10000G）		
備考	最後の広間でアルミサエル（小）50体と戦う		





A 戦輪でスピリットの憑依を阻止する

Aの広間には敵兵とスピリットが出現する。憑依されていない敵を倒してブラッドゲージが溜まったらウタウタイモードを発動させ、憑依を解こう。その後は戦輪で敵を攻撃し、スピリットの憑依を防ぎながら敵を倒していこう。



B ステップでネクロマンサーの弾を回避

ネクロマンサーは離れたところから追尾性が高い弾を連続で放ってくる。これをステップで回避しながら近づき、瞬間移動で逃げられる前に空中攻撃で地面に叩き落とそう。その後は打ち上げ攻撃から空中攻撃につなげるとよい。



C 戦輪でアルミサエル（小）を倒す

Cでは大量に出現するアルミサエル（小）を50体倒すことに。単体ではそれほど強い敵ではないが、大量に出現するため囲まれるとダメージを受けやすい。戦輪など攻撃範囲が広い武器を使用して、囲まれる前に倒していこう。

B分岐 二節

ダメージボーナス	2920exp	ノーコンティニューボーナス	730exp
初回クリア報酬	アウロラの宝玉（3000G）		
備考	騎馬兵士長6体、アンデッド10体、巨人剣士・三型3体と戦う		





A 騎馬兵士長を1体ずつ倒す

A付近では騎馬兵士長が待ち構えている。2体ずつセットで襲ってくるので、1体を集中攻撃して数を減らしていこう。なお、周囲にある木箱には回復スフィアが入っているので、必要に応じて集めながら戦うとよい。



B 宝箱を開けるとアンデッドが出現

Bには空の宝箱があり、開けるとアンデッドが出現する。アンデッドのガードを崩せる槍を使って倒していこう。なお、この先の道中では手ごわい敵が出現しないので、ブラッドゲージはここで使い切ってしまってもよい。

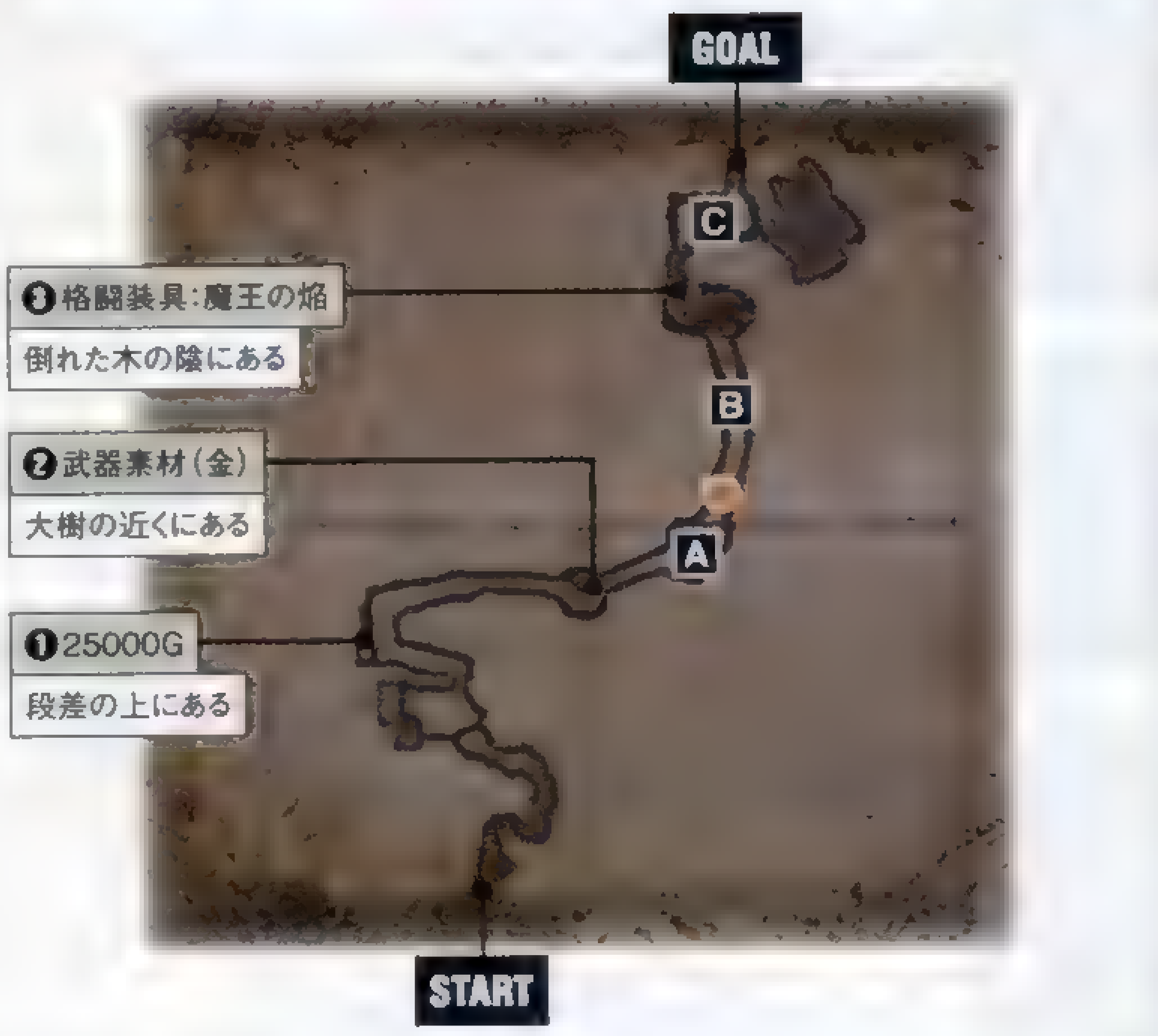


C 巨人剣士・三型には上空からの攻撃が有効

ミハイルを操作して、3体の巨人剣士・三型と戦う。地上で戦うと集中攻撃を受けてしまうため危険だが、上空にいればブレス攻撃で一方的に攻撃できる。羽ばたきで高度を保ちながら、ブレス攻撃を連射していこう。

B分岐 三節

ダメージボーナス	3120exp	ノーコンティニューボーナス	780exp
初回クリア報酬	清廉のメノウ（750G）		
備考	巨人剣士・三型との戦い、ケンタウロスとの戦いではミハイルを召喚できる		





A 序盤はブラッドゲージを温存

Aで巨人剣士・三型との戦闘が発生するが、この先のケンタウロスとの戦いに備えて、ブラッドゲージは温存しておきたい。ミハイルを召喚できるので、ミハイルの攻撃と槍の突き（連撃）の併用で一気にダメージを与えよう。



B ツタがある通路の敵は無視する

チェックポイントを通過すると、ツタに覆われた狭い通路に差しかかる。ここには騎馬兵士長の他、弓兵が登場するため、これらと戦っていくとダメージがかさみやすい。槍の突進でツタを排除しつつ、通り抜けてしまおう。



C ケンタウロスの突進に注意

Cに到達するとケンタウロスが突進してくることが多いので、ステップなどで回避して側面や背後から攻撃していこう。ブラッドゲージを温存しているなら、ウタウタイモードをここで発動して、一気に倒してしまおう。

B分岐 四節

ダメージボーナス	3320exp	ノーコンティニューボーナス	830exp
初回クリア報酬	漆黒のコア（3000G）		
備考	閉じ込められる場所では、スリイの石像を4つ破壊すると先へ進める		





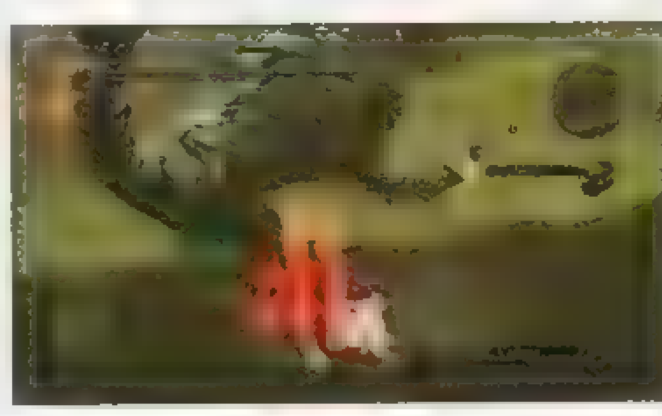
A ガーゴイルキューブを足場にして宝箱を開ける

❶の宝箱は木の上にあり、ガーゴイルキューブを足場にすると取れる。周囲にいる魔導師が遠距離から攻撃してくるので、先に倒してから宝箱を開けにいこう。宝箱を回収したら、広間にあるスリイの石像を4つ破壊して先へ進む。



B オオカミ（小型）を無視してスリイの石像を破壊

スリイの石像を4つ破壊することになるが、オオカミ（小型）が出現して邪魔をしてくる。オオカミ（小型）は倒しても次々と増援が出現するため、攻撃範囲が広い戦輪で敵の攻撃を防ぎつつ、石像にダメージを与えていこう。



C 石像をすべて壊すとグレイ・ケルベロスが出現

石像をすべて破壊するとグレイ・ケルベロスが出現。基本的には正面に攻撃してくるので、ステップで側面や後ろに回り込んで戦うのがよい。ウタウタイモードで倒しきれなかった時は、攻撃力が高い槍の突き（連撃）で戦おう。

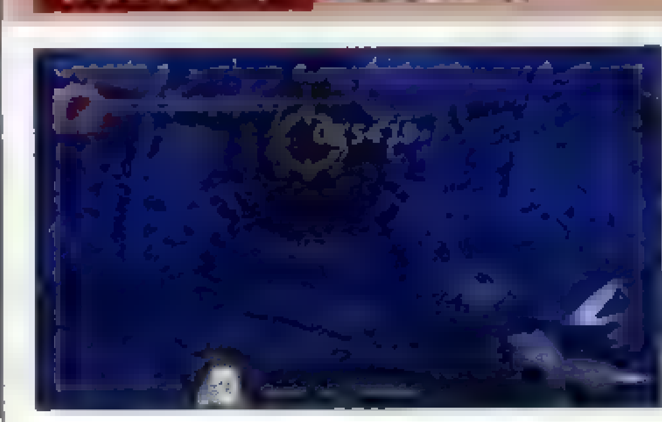
B分岐 五節

ダメージボーナス	3520exp	ノーコンティニューボーナス	880exp
初回クリア報酬	武器素材（金）、祝典の核（27000G）		
備考	トウ&セントと戦った後、ボスのラファエルと戦う		

VS ラファエル

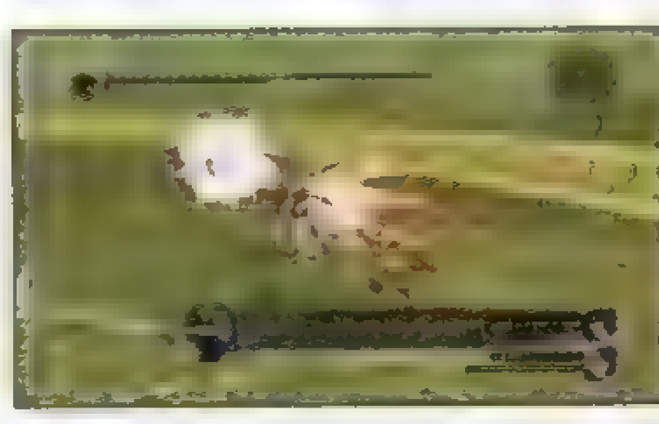
敵兵を倒しながら進むと、トウ&セントが出現。その後、ボスのラファエルと戦うことになる。ラファエル戦は5分の制限時間があるので、敵の攻撃方法やチャンスマーカーへの攻撃手段など、パターンを覚えて効率よくダメージを与えていこう。

要注意攻撃 蜘蛛の糸





ラファエルに突進攻撃を当てると、即座に蜘蛛の糸で反撃してくる。これに当たるとミハイルは敵に引き寄せられ、攻撃のチャンスを失ってしまう。突進攻撃を当てたら、すぐに回避を使って攻撃を避けよう。その後に突進攻撃で反撃すれば、大ダメージのチャンスが生まれる。



ウタウタイモードを発動してセントを攻撃

トウ&セントとの戦いは、どちらか一方に一定以上のダメージを与えると終了となる。こちらがウタウタイモードを発動するとトウもウタウタイモードを発動するが、セントは発動できないので、セントのほうが狙いやすい。



毒霧と蜘蛛の糸を避けて突進で反撃

ラファエルとの戦闘が始まったら、左右に移動して毒霧を吐いてくるのを待ち、吐き終わったところに突進攻撃を行おう。すると相手がのけぞって蜘蛛の糸を吐き出すので、素早く回避を使い、これを避けること。



完全にひっくり返したらブレス攻撃を行う

蜘蛛の糸を避けた後に突進攻撃を当てると、ラファエルはひっくり返って無防備な状態になる。その際にブレス攻撃を行おう。一定時間たつとラファエルは攻撃しながら起き上がるため、チャンスマーカーが消えたら離れること。

C分岐 一節

ダメージボーナス	3720exp	ノーコンティニューボーナス	930exp
初回クリア報酬	困惑のジャスパー（1000G）		
備考	冷気によるダメージを受け、松明の近くにいるとそのダメージを回復できる		





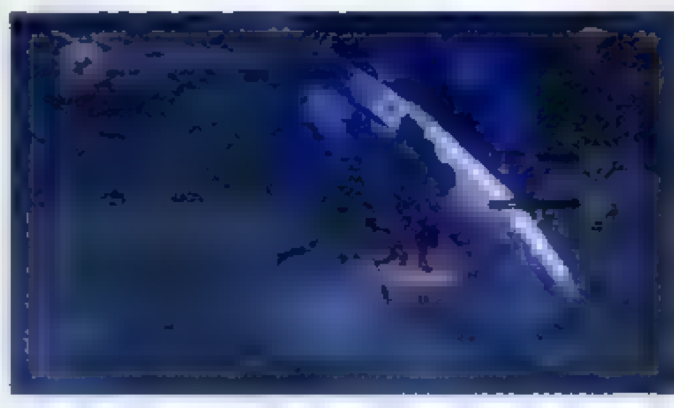
A ウタウタイモードで魔導師を倒す

東と西の建物で、冷気を強化する魔導師を倒すことになる。最初に向かう東の建物ではサンド･オーガもいるので、まずはウタウタイモードで魔導師を倒し、冷気によるダメージをなくしてからサンド･オーガと戦おう。



B 松明とサンド･オーガは無視して進む

Bには、冷気によるダメージを回復できる松明が置かれている。だが、その近くには強敵であるサンド･オーガが多数出現するので、むしろ松明に立ち寄るのは危険。回復アイテムを利用して、松明を無視して先を急ごう。



C インプ→魔導師の順で敵を倒す

Cにはインプと魔導師が出現する。インプは上空から追尾性が高い弾を放ってくるので、剣によるジャンプ攻撃などで地面に叩き落としてから倒していこう。その後、魔法陣を形成している魔導師を倒していく。

C分岐 二節

ダメージボーナス	3920exp	ノーコンティニューボーナス	980exp
初回クリア報酬	困惑のジャスパー（1000G）		
備考	スタート地点周辺や、動く足場がある場所は落ちるとダメージを受ける		





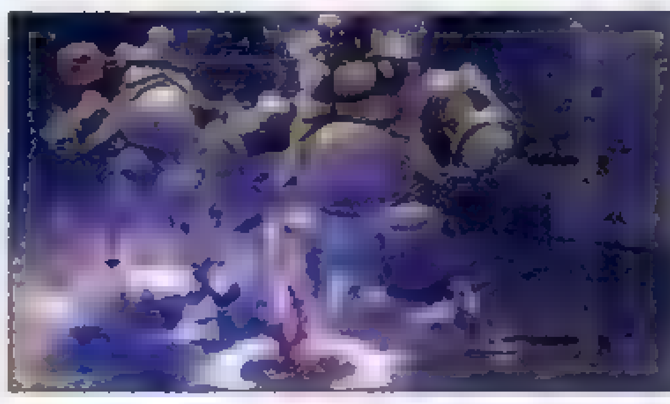
A 細い足場を槍で突破する

A付近では、落ちるとダメージを受ける細い足場に敵兵が待ち構えている。これを槍の突進で突破していこう。開けた場所にはネクロマンサーや弓兵がいるので、遠くまで攻撃ができる戦輪に持ち替えて、各個撃破していこう。



B ウタウタイモードでトロル亜種を倒す

建物内に入ると4体のトロル亜種が待ち構えている。数が多いため、ジャンプからのボディプレスなどで死角から攻撃されてダメージを受けやすい。ウタウタイモードを発動して1体を集中攻撃し、確実に数を減らしていこう。



C 槍で細かくダメージを与えていく

最後に待ち構えている2体のゴーレムはHPが高く、簡単には倒せない。レーザーや上空から腕を振らせてくる攻撃をステップで回避しながらダメージを与え、ブラッドゲージが溜まったらウタウタイモードで1体を集中攻撃しよう。

C分岐 三節

ダメージボーナス	4560exp	ノーコンティニューボーナス	1140exp
初回クリア報酬	困惑のジャスパー（1000G）		
備考	強敵が多いので、あえて無視して先に進むことも有効		





A ウタウタイモードでオーガを先に倒す

Aではアンデッドと魔導師を全滅させると、剣兵とサンド･オーガ、スピリットが出現する。スピリットがサンド･オーガに憑依すると非常に手ごわいので、ウタウタイモードを駆使して、憑依される前に倒してしまいたい。



B インプ&弓兵の集団は無視して進む

高台に弓兵、地上にインプとアンデッドが待ち構えている。弓兵は戦輪の投輪撃でないと倒せないが、狙っている時にインプやアンデッドから攻撃を受けてしまう可能性が高い。ここは敵を無視して、Cに向かうのが得策だ。

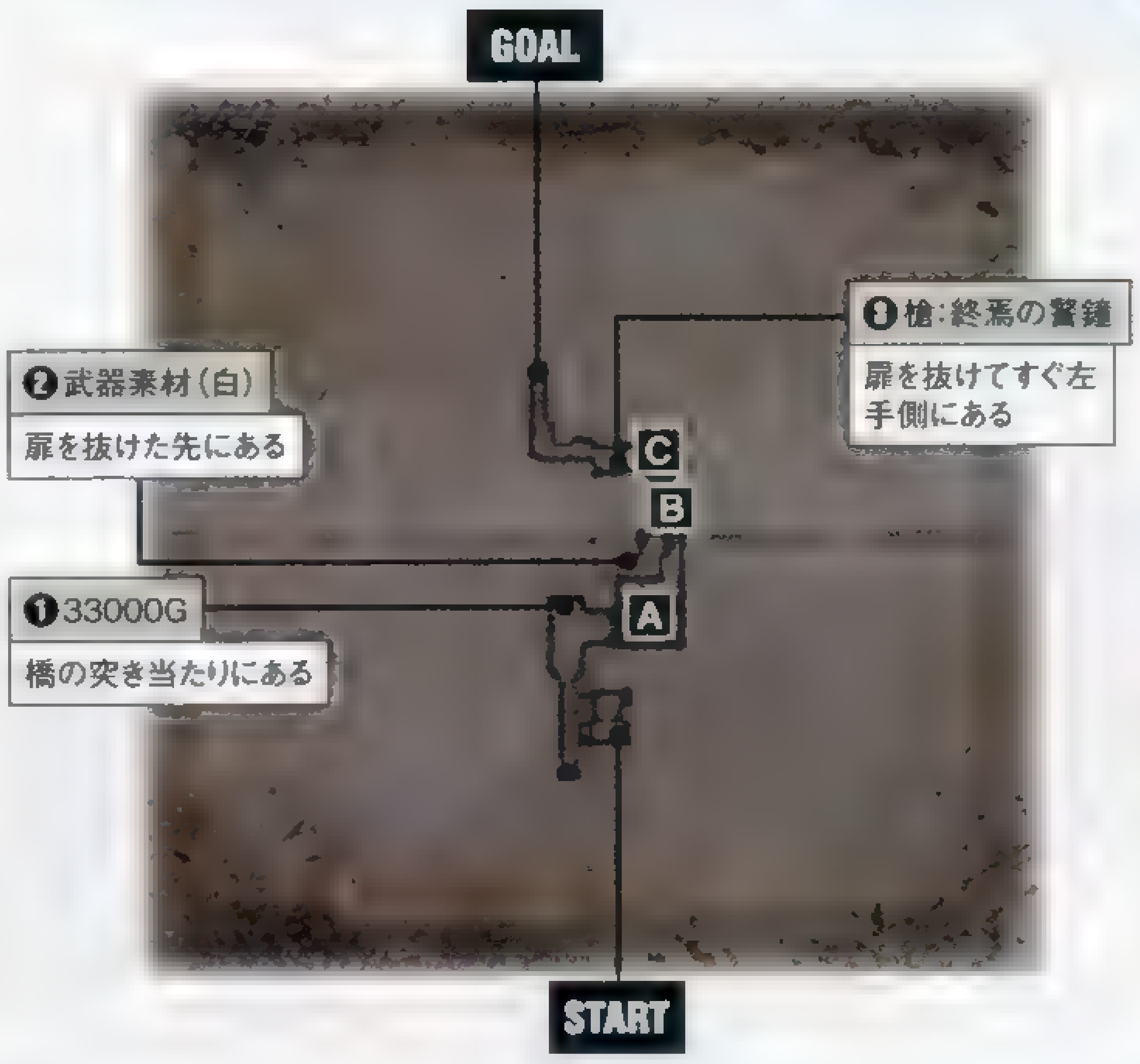


C 2体のフレイム･ケルベロスを倒す

最後の広場で戦うフレイム･ケルベロスは、ステップで攻撃を回避しながら側面に回り込み、槍の突き（連撃）でダメージを与えていく。1体倒すともう1体が出現するので、ウタウタイモードを発動して攻撃していこう。

C分岐 四節

ダメージボーナス	5200exp	ノーコンティニューボーナス	1300exp
初回クリア報酬	武器素材（白）、竜種の心臓（4000G）		
備考	グレイ・ケルベロス戦では先にインプを倒すと戦いやすくなる		





A インプを先に倒す

Aではグレイ・ケルベロスとインプが登場する。インプの追尾性の高い弾や突進攻撃がやっかいなので、ジャンプからの攻撃で先に倒しておこう。ブラッドゲージが溜まったら、ウタウタイモードを発動して全滅させてしまおう。



B 道中のサンド・オーガは無視する

グレイ・ケルベロスを倒した後はCに向かうことになり、道中に敵兵などが多数出現する。Cではトウとの戦いが発生するので、HPを温存するなら敵を無視して進もう。ブラッドゲージがない時は敵兵のみ倒してもよい。



C 槍の突き（連撃）で近づいてくるトウを迎撃

トウは攻撃してもひるむことなく反撃をしてくる。こちらから攻撃をしかけるとジャストガードからのカウンターを受けることがあるので、トウがこちらに向かってくるのを待ち、リーチが長い槍の突き（連撃）で迎撃するのが安全だ。

C分岐 五節

ダメージボーナス	5840exp	ノーコンティニューボーナス	1460exp
初回クリア報酬	武器素材（白）、絶唱の核（34000G）		
備考	ミハイルに頼らず自分で敵を倒してブラッドゲージを溜めよう		





A コアが入っているアブディエルを見極める

3体のアブディエルのうちの1体の体の中に弱点のコアが入っている。突進攻撃を3回当ててコアが出現したらブレス攻撃を行う。出現しなかった場合は、アブディエルが再生するのを観察してコアが入っているものを見極めよう。



B 弱点となるコアをブレス攻撃で狙う

コアが入ったアブディエルを破壊すると写真のようにコアが露出するので、ブレス攻撃を行おう。コアを破壊すると、魔法陣の上から体の破片を飛ばしてくる。この時はブレス攻撃を連射してダメージを与えていこう。



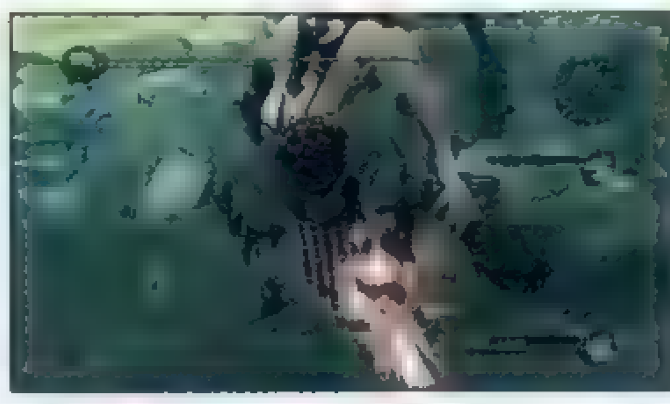
C ワンが攻撃を出した後の隙に攻撃する

アブディエルを倒すと、ワンとの戦いが始まる。ワンが持つ戦輪は攻撃範囲が広いので、離れたところで敵が攻撃するのを待ち、攻撃後の隙に近づいてダメージを与えていこう。武器はウタウタイに強い"ゼロの剣"が有効だ。

異節 異節：1

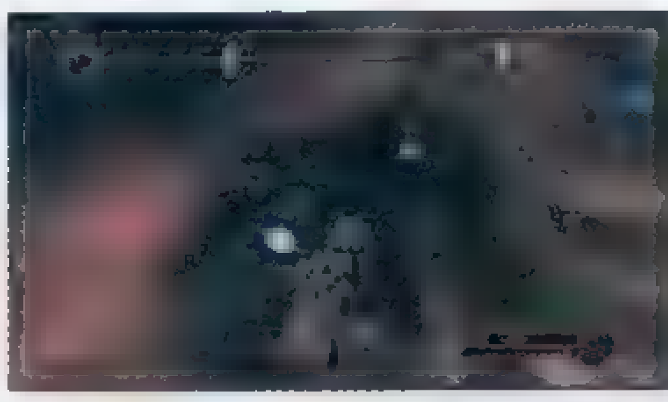
ダメージボーナス	6480exp	ノーコンティニューボーナス	1620exp
初回クリア報酬	困惑のジャスパー（1000G）		
備考	戦艦からの砲撃がある。盾兵が多いので槍を使うのがオススメ		





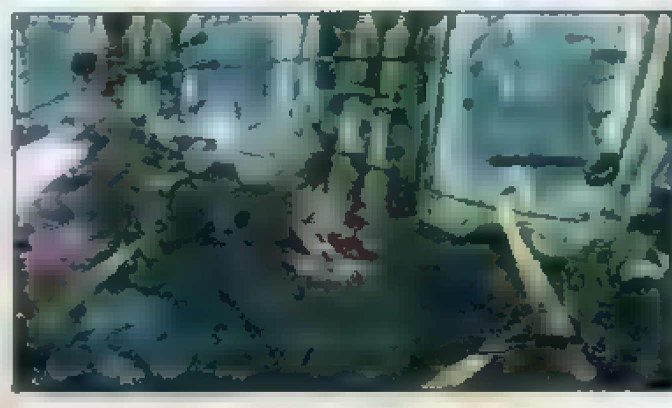
A 敵兵を倒してブラッドゲージを溜める

ミッション開始直後、敵兵とギガースとの戦闘が始まる。まずは高台の上にいる弓兵と敵兵を倒してブラッドゲージを溜めて、敵兵を全滅させたらウタウタイモードを発動させてギガースを攻撃していこう。



B 道中は立ち止まらずに進む

ミッション中は敵が大量に出現し、さらに戦艦からの砲撃を受けるので立ち止まらずに進もう。なお、ところどころで道をふさぐように盾兵が待ち構えているので、槍を装備して、必要に応じて突進で敵を突破していくとよい。



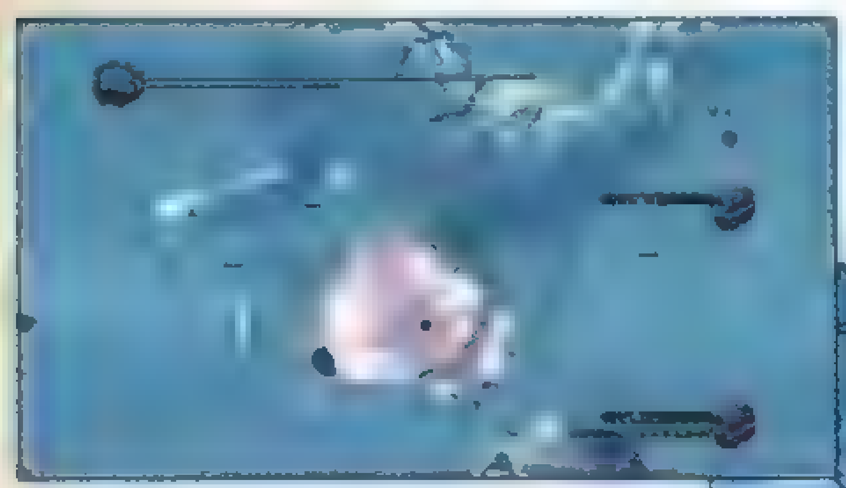
C 柵の裏などにいる砲兵を倒す

Cの広間には弓兵と砲兵がいて、砲兵をすべて倒すと先へ進むことができる。砲撃でつねに狙われるので足を止めず、高台にいる弓兵から倒していこう。砲兵は破壊できる柵の後ろにも隠れているので見逃さないように。

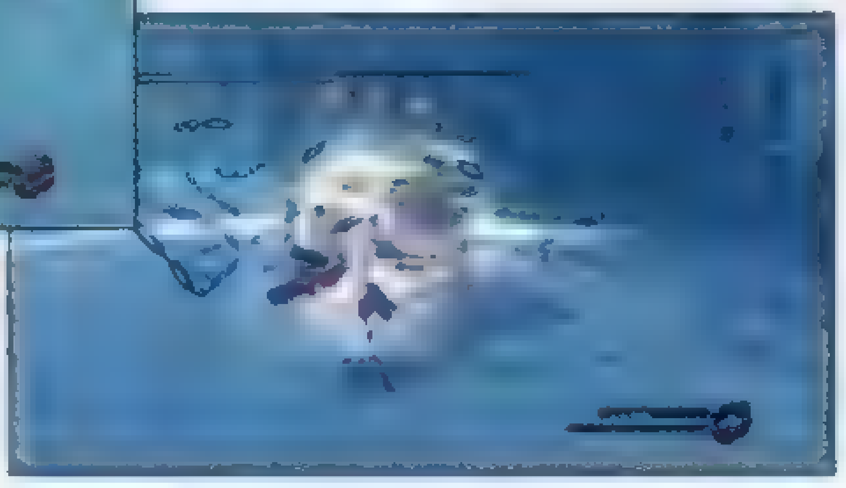
異節　異節:2

ダメージボーナス	7120exp	ノーコンティニューボーナス	1780exp
初回クリア報酬	竜種の心臓（4000G）		
備考	道中にある3つの宝箱を開けるとクリアできる		

このミッションには3つの宝箱があり、それを開けると先へ進むことができる。道中にはスピリットとオーガが同時に出現し、憑依されると非常にやっかい。ブラッドゲージを溜めておき、憑依される前にウタウタイモードを発動してオーガを倒してしまおう。



◀グレイ・ケルベロスとの戦いでは、敵のHPを減らすとアンデッドが出現する。ミハイルを召喚してアンデッドを一掃しよう。



▶宝箱の近くにいくと、マーカーが表示される。アイテムは入っていないが、開けると次の宝箱が出現する仕組みだ。

異節　異節:3

ダメージボーナス	7760exp	ノーコンティニューボーナス	1940exp
初回クリア報酬	天界の宝玉（5000G）		
備考	砲台と魔導師に守られた電波塔が4本あり、すべて破壊するとクリア		

ミハイルに乗って東西南北に設置された電波塔を破壊することに。電波塔は魔法陣を形成している魔導師を倒すと破壊できるが、砲台や弓兵に守られている。攻撃を受けないように動き回りながら、ブレス攻撃で砲台と弓兵を先に撃破して魔導師を攻撃しよう。



◀砲台は砲弾を放ってくる。同じ場所にいるとダメージを受けやすいので、左右どちらかに動きながらブレスでダメージを与えていこう。



▶砲台と弓兵を撃破したら、電波塔の上空へ移動。魔法陣に向けて急降下攻撃をすると、魔導師を一網打尽にできる。

D分岐　一節

ダメージボーナス	8440exp	ノーコンティニューボーナス	2110exp
初回クリア報酬	深淵のサファイア（1250G）		
備考	敵兵を倒してブラッドゲージを溜め、強敵との戦いに備えよう		





A 敵兵を倒してブラッドゲージを溜める

ミッションが始まると、30体の敵兵を倒すことになる。1体1体はそれほど手ごわくないが、囲まれるとダメージを受けやすい。攻撃範囲が広い戦輪を使って攻撃し、囲まれそうになったらステップで距離をとろう。



B 巨人剣士・二型との戦いでウタウタイモードを発動

Aを突破した後にゴーレムとの戦いがあるが、ここではウタウタイモードを温存し、次の巨人剣士・二型との戦いで使用するとよい。なお、ミハイルを召喚することもできるので、併用すると効率よくダメージを与えられる。



C 部屋の隅にいる弓兵を先に倒す

Cの部屋で敵兵を30体倒すとクリアとなる。部屋の隅には弓兵がいるので、矢を受けないように動き回りつつ弓兵を戦輪などでまとめて倒していこう。弓兵を倒してブラッドゲージを溜め、ウタウタイモードを活用しよう。

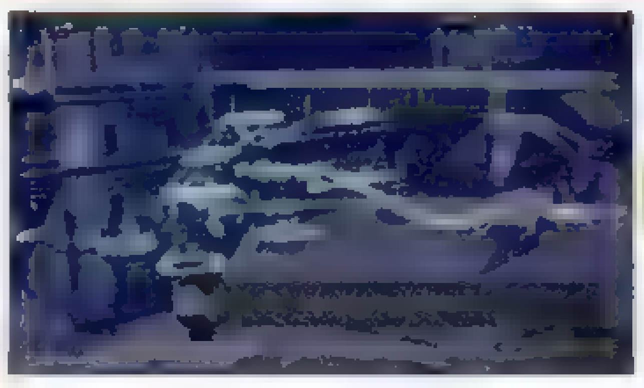
D分岐　二節

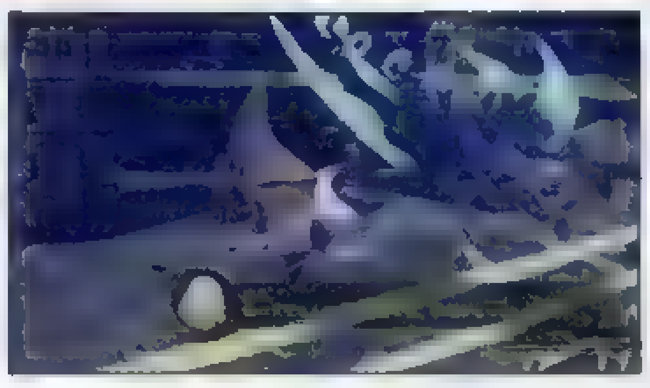
ダメージボーナス	9120exp	ノーコンティニューボーナス	2280exp
初回クリア報酬	武器素材（白）、甘辞の核（41000G）		
備考	ボスのゾフィエル戦の後、フォウと戦う		

VS ゾフィエル

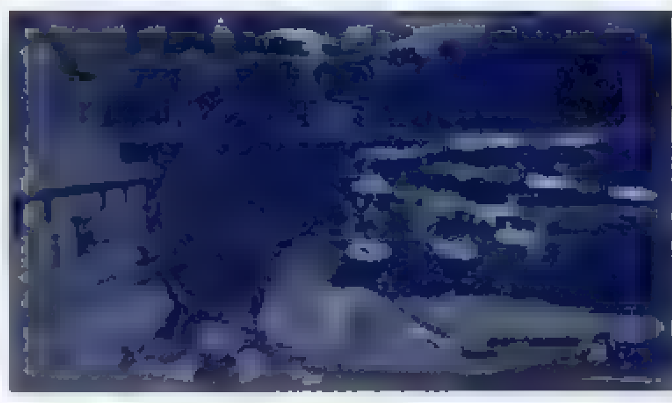
ミハイルに乗ってゾフィエルと戦った後、フォウと1対1で戦うことになる。ゾフィエルはガブリエルと同じく口が弱点で、地上でブレスを吐こうとした時にチャンスマーカーが表示される。そこにブレス攻撃を連射してダメージを与えよう。

要注意攻撃　光輪→突進



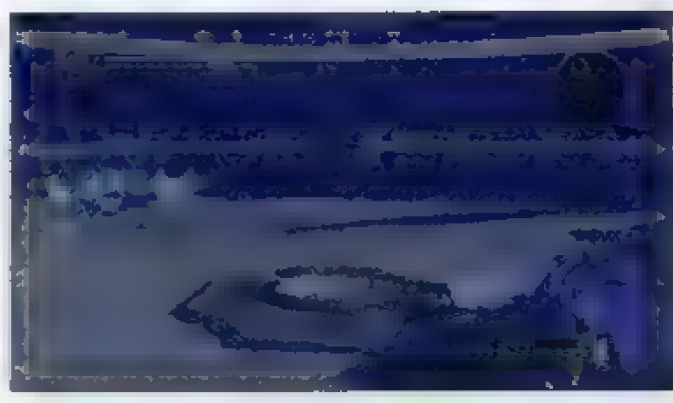


ゾフィエルは空中で光輪を飛ばして攻撃し、その直後に突進をしかけてくる。光輪は左右どちらかに移動することで避け、避けきれない場合は回避を使って避けよう。光輪を避けた後も引き続き足を止めず、ゾフィエルが突進してきたら回避を使って攻撃を避けるとよい。



避けることに専念する

ゾフィエルは弱点である口以外を攻撃しても、ダメージを与えられない。戦闘が始まったら距離をとって避けることに専念しよう。光輪→突進を回避で避けつつ、ゾフィエルが急降下攻撃を出すまで、攻撃を避け続けよう。



急降下攻撃後に近づく

ゾフィエルは急降下攻撃の後にブレスを吐く準備を始める。口にチャンスマーカーが表示されるので、接近しつつブレス攻撃を3回当てると敵がダウンする。この時に近づいてブレス攻撃を連射すると大ダメージを与えられる。



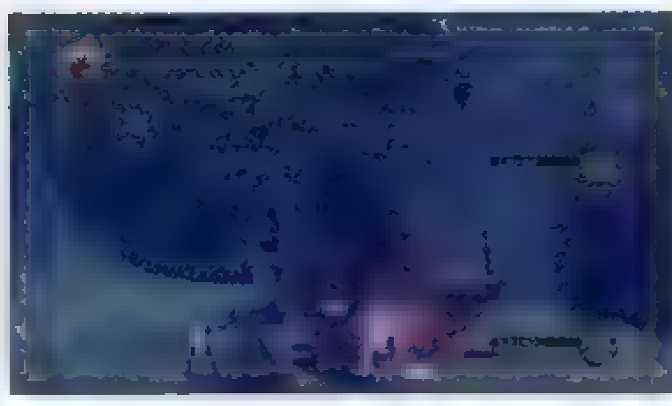
フォウの溜め攻撃をステップで避ける

フォウが使う格闘装具はリーチが短いため、敵が接近してくるところをリーチが長い槍で迎撃しよう。フォウが攻撃を溜める動作を見せたら、ステップで攻撃をキャンセルして遠くに逃げ、溜め攻撃を受けないようにすること。

D分岐 三節

ダメージボーナス	9800exp	ノーコンティニューボーナス	2450exp
初回クリア報酬	天界の宝玉（5000G）		
備考	木箱に入っているブラッドスフィアを集めてブラッドゲージを溜めよう		





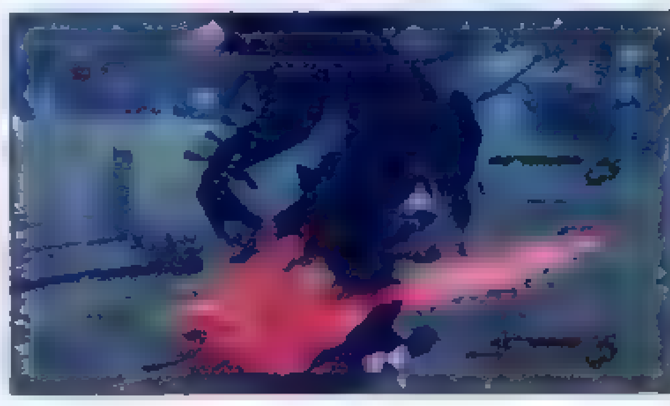
A 槍を使ってケンタウロスを倒す

ツタの通路を抜けた広間にケンタウロスが待ち構えている。正面への攻撃範囲が広いので、ステップで側面や背後に回り込み、攻撃力が高い槍で攻撃していこう。次の戦いに備えてブラッドゲージは温存しておきたい。



B 槍でアンデッドソルジャーのガードを崩す

Bではハイスピリットとアンデッドソルジャーが10体ずつ出現する。アンデッドソルジャーのガードを槍で崩し、憑依されるのを防ぎながら戦おう。憑依されたらウタウタイモードを発動し、憑依を解いて再び槍で攻撃しよう。

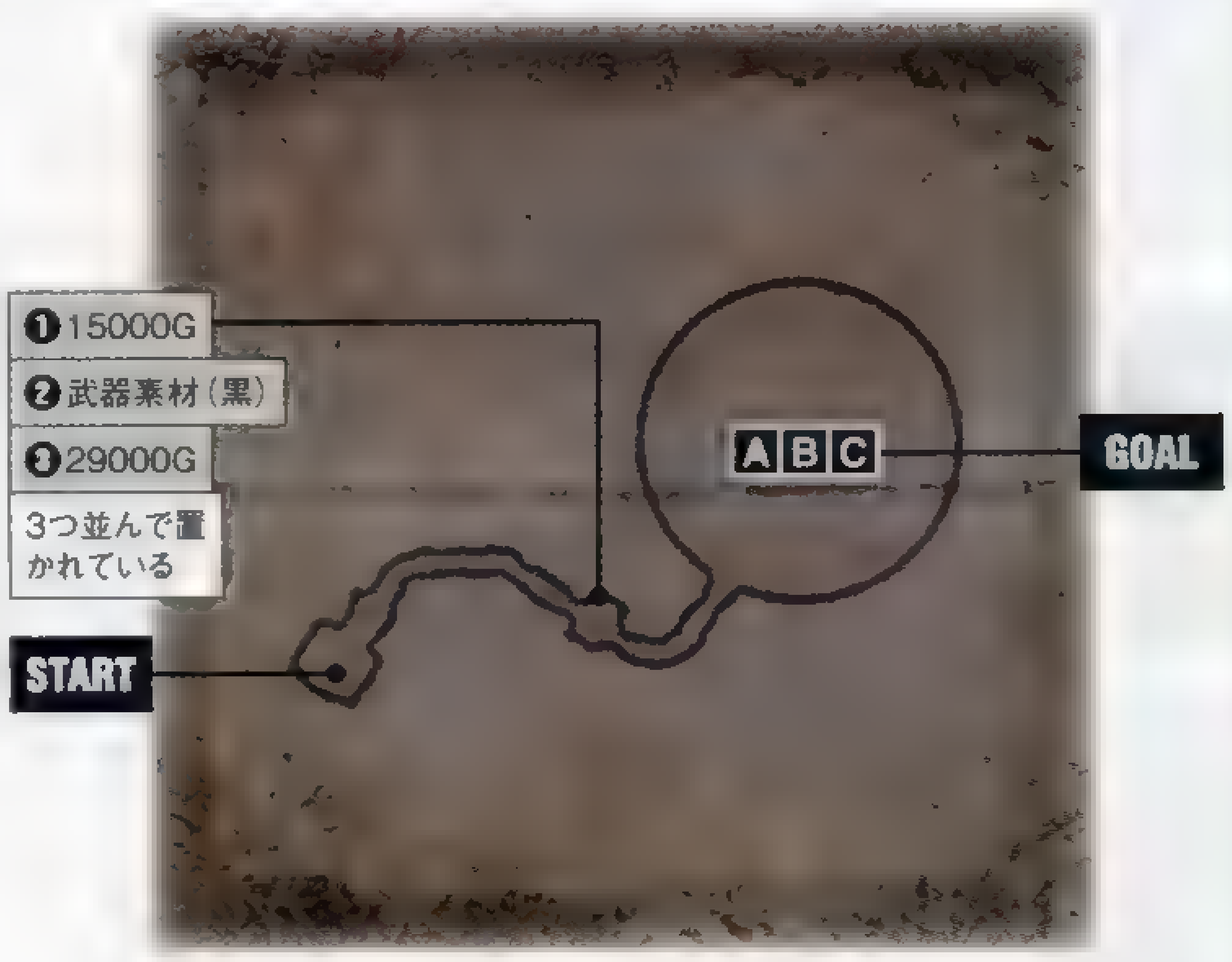


C 木箱からブラッドスフィアを回収

Cに出現するアンデッド・ギガースは攻撃力が非常に高いので、ウタウタイモードを発動してダメージを与えていく。C付近にある木箱の中にはブラッドスフィアが入っているので、これでブラッドゲージを回復しながら戦っていこう。

D分岐 四節

ダメージボーナス	10480exp	ノーコンティニューボーナス	2620exp
初回クリア報酬	武器素材（白）、蠢愚の核（23000G）		
備考	アンデッドが多数出現。ガルガリエルを99体倒した後、ファイブと戦う		





A ガルガリエルを99体倒す

ゴール地点の広間に到達すると、ガルガリエルが出現する。囲まれないように攻撃範囲が広い戦輪で攻撃していこう。ガルガリエルを99体倒すとファイブとの戦いになるので、ブラッドゲージは温存しておくこと。



B ガルガリエルを無視してファイブを攻撃

ファイブとの戦いではガルガリエルも一緒に出現する。ガルガリエルは無敵なので、ファイブのみを狙っていこう。ファイブのHPを半分程度まで減らすと、イベントが発生してファイブのHPが最大まで回復する。



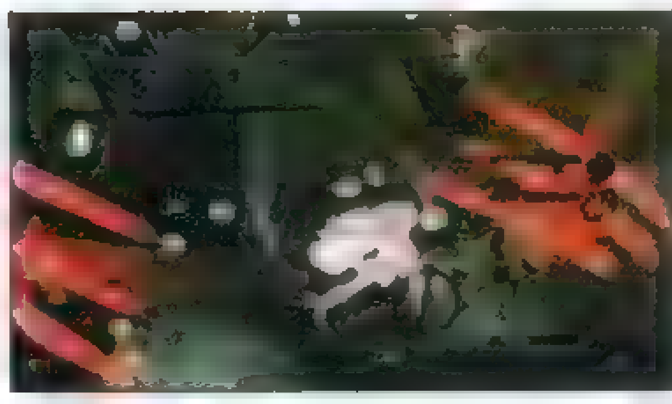
C 20秒以内にガルガリエルを倒す

HPが回復したファイブのHPを再び半分程度まで減らすと、20秒間だけガルガリエルにチャンスマーカーが表示される。ここでガルガリエルを全滅させないとファイブのHPが全回復するので、ウタウタイモードで一気に倒そう。

D分岐 五節

ダメージボーナス	11160exp	ノーコンティニューボーナス	2790exp
初回クリア報酬	深淵のサファイア（1250G）		
備考	攻撃力が高いゴーレムなどが出現するので、回復アイテムを準備しておくこと		





A ウタウタイモードで憑依を解きながら戦う

スタート地点から進んだ先にある足場を渡ると、敵兵&スピリットとの戦闘が発生する。憑依されていない敵を倒しつつブラッドゲージを溜めて、ウタウタイモードでスピリットの憑依を解きながら戦っていこう。



B アンデッドを倒すと足場が出現

Bでは低い場所にいるアンデッドを倒すと、宝箱を取るための足場が空中に出現する。❸の宝箱がある高台に渡るにはすべてのアンデッドを倒す必要があるので、ガードを崩しやすい槍などを使って全滅させよう。



C 高台にいる弓兵を先に倒す

Cには2体のゴーレムと敵兵が出現する。近くにある高台には弓兵がいるので、攻撃されないように先に倒しておくこと。高台にいてもゴーレムの上空から腕を降らせる攻撃を受けるので、足を止めずに戦うこと。

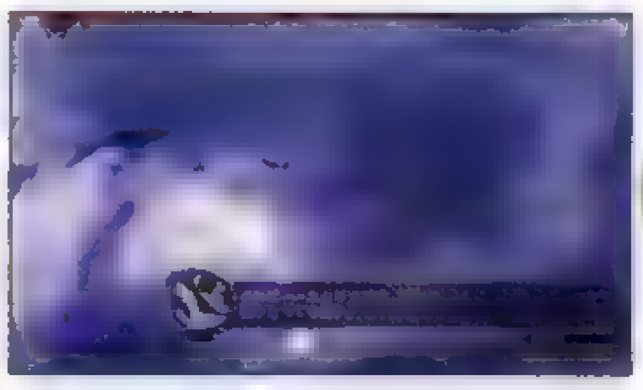
D分岐 六節

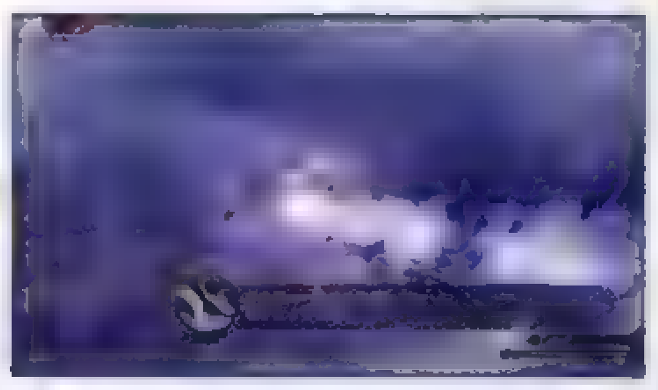
ダメージボーナス	11840exp	ノーコンティニューボーナス	2960exp	パーフェクトボーナス	6000G ※1
初回クリア報酬	武器素材（黒）、贖罪の核（47000G）				
備考	ワイバーン、ガーゴイルキューブと戦った後、ボスのイズライールと戦う				

VS イズライール

ミハイルに乗って上空戦を行った後、ボスのイズライールと戦う。イズライールはガブリエルなどと同じく口が弱点だが、身体にブレス攻撃を当ててもダメージを与えられる。つねにブレス攻撃を連射して、イズライールの弾を壊しながら戦おう。

要注意攻撃 ブレス



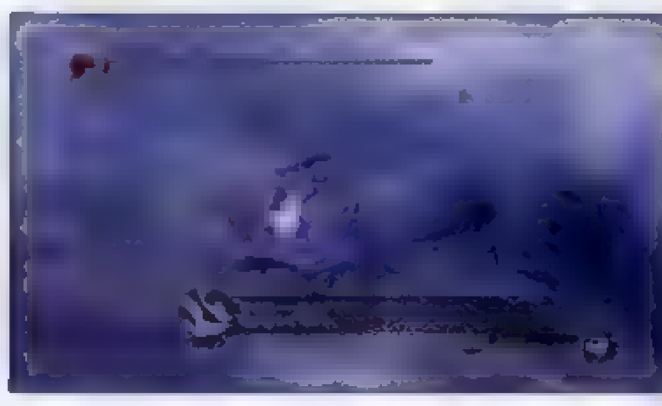


力を溜めた後、ブレスをレーザーのように放ってくる。速度が速く移動するだけでは避けにくいので、引きつけてから回避を使い無敵時間の間にすり抜けよう。この攻撃後、イズライールの口にチャンスマーカーが表示され、大ダメージを与えるチャンスが生まれる。



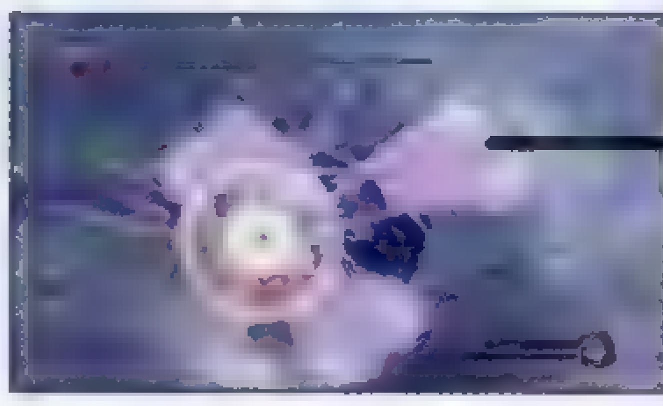
ブレス攻撃を連射して弾を破壊しつつ戦う

イズライールはワープしながら紫色の弾を放ってくるので、ブレス攻撃を連射して弾を破壊しながら戦おう。イズライールに向けてブレス攻撃を連射していけば、弾を破壊しつつダメージを与えることが可能だ。



チャンスマーカーに向けてブレス攻撃を連射

イズライールのブレスを避けるとロにチャンスマーカーが表示されて動きが止まるので、ブレス攻撃を連射してダメージを与える。ブレス攻撃を数発当てるとイズライールがひるむので、さらにブレス攻撃を連射していこう。



ウタウタイモードを発動して一気に倒す

イズライールのHPが残りわずかになると、画面中に紫色の弾を放って攻撃してくる。この弾をすべて避けるのは難しいので、引きつけてからウタウタイモードを発動し、弾を破壊しつつイズライールを攻撃しよう。

※1：1セット目、2セット目それぞれ3000G。

D分岐 七節

ダメージボーナス	12560exp	ノーコンティニューボーナス	3140exp
初回クリア報酬	深淵のサファイア（1250G）		
備考	過去を振り返るミッションとなるため、ミカエルが登場する		





A 高台にいる弓兵を投輪撃で倒す

Aでは5体の魔導師を倒すと、インプが3体出現する。同時に弓兵が出現するので、ロックオンできる戦輪の投輪撃で安全に倒しておこう。弓兵は高い場所に出現するので、来た道を戻って攻撃するとよい。



B ミカエルを召喚してサンド・オーガを倒す

海岸に出ると、3体のサンド・オーガが出現する。サンド・オーガの攻撃は非常に強力なので、召喚サークルでミカエルを呼び出し、うまく誘導して敵を攻撃させるのが効率的だ。ウタウタイモードも有効に活用しよう。

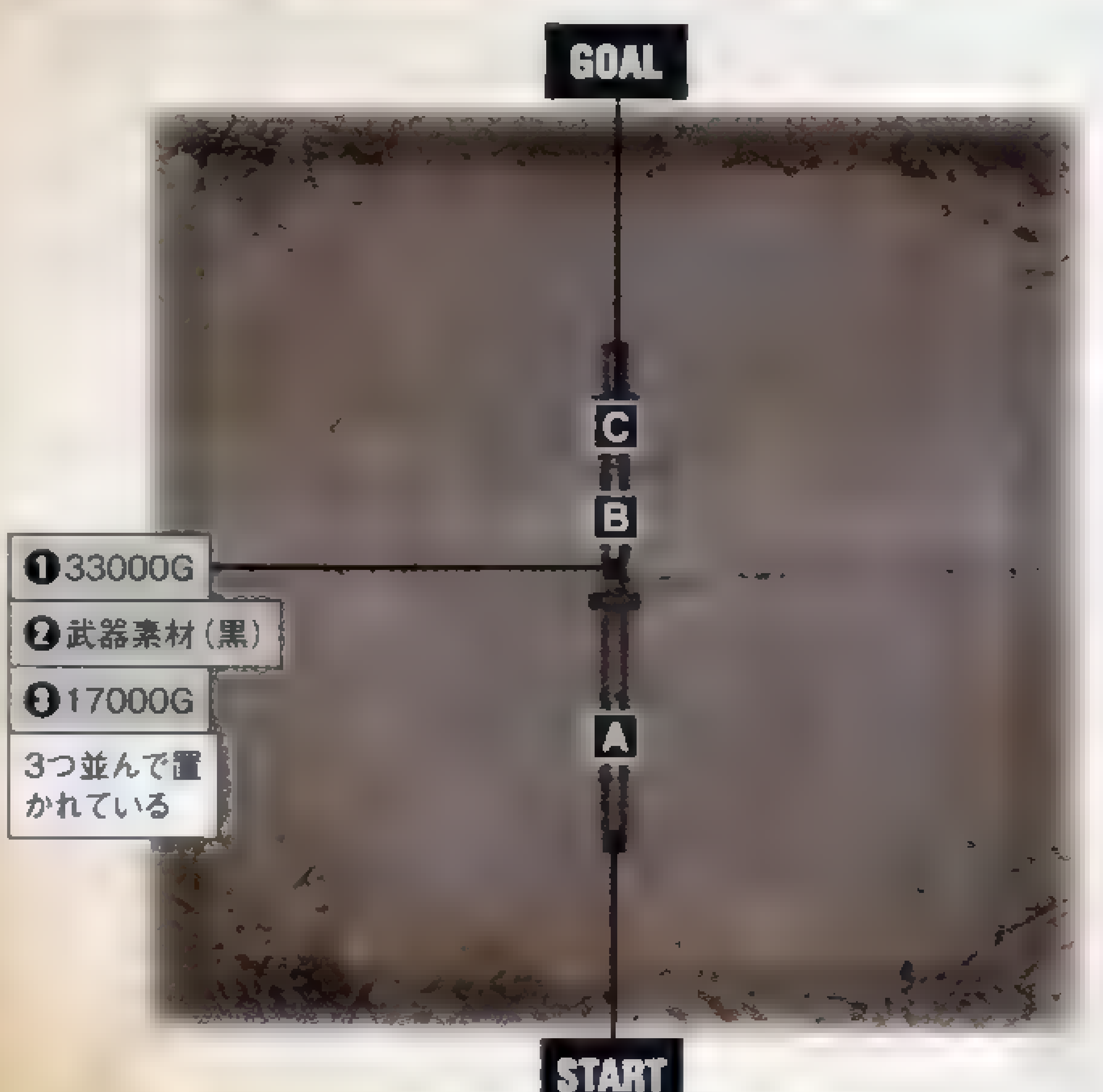


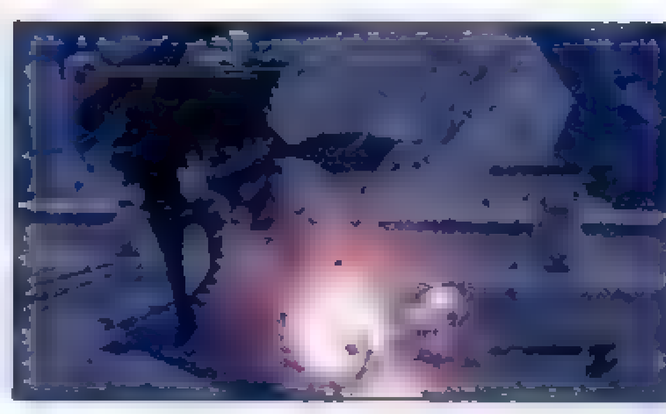
C 槍の突進で敵陣を突破する

Cには巨大なバリケードがあり、槍兵が突進してくる。高台から弓兵が攻撃してくるので、ここは槍の突進を使って敵陣を突破しよう。なお、この付近の高台にはお金が入った宝箱があるので、見逃さないように。

D分岐 八節

ダメージボーナス	13280exp	ノーコンティニューボーナス	3320exp
初回クリア報酬	武器素材（黒）、深淵のサファイア（1250G）		
備考	橋を進むと敵が次々と出現するので、敵の数を減らしながら少しずつ進もう		





A 少しずつ進んで敵を倒していく

スタートすると敵兵がこちらに向かってくるので、倒しながら先へ進んでいく。一気に進むと騎馬兵や巨人剣士を同時に相手にすることになるので、少しずつ進んで、向かってくる敵のみを倒していくとよい。



B ウタウタイモードでフレイム・ケンタウロスを倒す

Bではオーガ、魔導師、フレイム・ケンタウロスを同時に相手にすることになる。まずはウタウタイモードを発動してフレイム・ケンタウロスを倒し、次に魔導師を倒してブラッドゲージが溜まったら、最後にオーガと戦おう。



C ワンは攻撃後の隙にダメージを与える

最後に戦うワンは戦輪を使うので、離れたところで敵が攻撃を空振りするのを待ち、攻撃後の隙にダメージを与えていこう。なお、ワンが動きを止めている時に攻撃するとカウンターを受けるので、攻撃するのを控えること。

D分岐 最終節

ダメージボーナス	0exp	ノーコンティニューボーナス	0exp
初回クリア報酬	なし		
備考	ウタウタイが発するウタは、ミハイルに到達した時にバリアを張ると防げる		

最終節ではミハイルを操り、ウタウタイたちが発する音（ウタ）を防いでいくことに。任意に移動や攻撃をするわけでなく、ウタによる衝撃波がミハイルに到達した際にタイミングよくボタンを押してバリアを張るという、リズムゲームのようなルールでの戦いとなる。ウタのリズムは4拍子で、下の譜面に示したタイミングとなっている。カメラのアングルによってはミハイルや衝撃波が見えなくなるので、画面上の動きだけに頼らず、下の譜面も参考にしてボタンを押していこう。

最終節の特徴

- ウタウタイが発するウタ（音）は、ミハイルに到達した時にいずれかのボタンでバリアを張ると防御できる
- 一度ミスをするとゲームオーバーとなる
- ウタウタイはゼロ→ファイブ→フォウ→スリイ→トウ→ワン→姉妹全員の順に登場し、音のテンポが速くなったり、ボタンを押すタイミングが難しくなったりする
- 最終局面では画面が暗転し、リズムのみでタイミングを合わせる必要がある

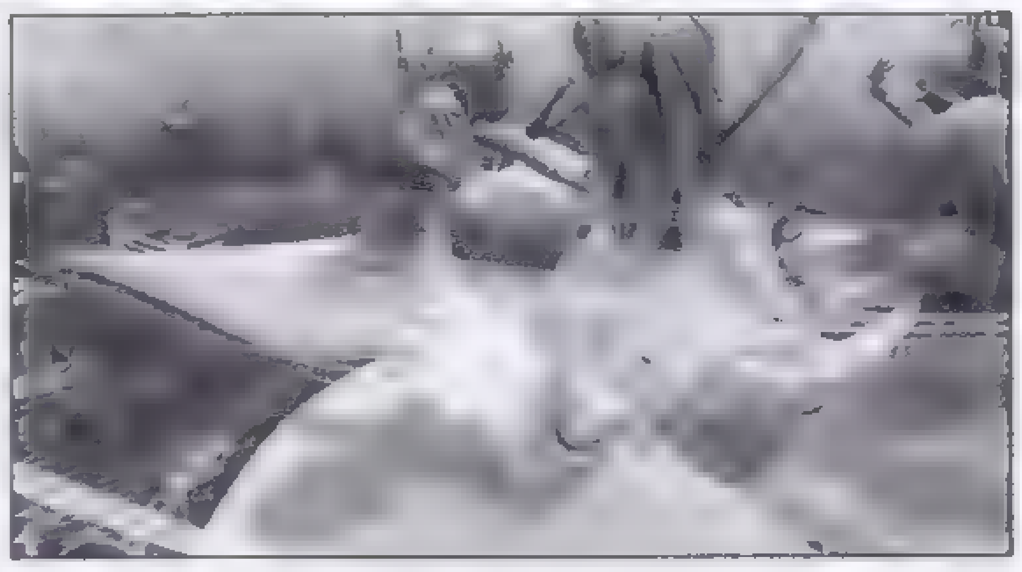
ボタンを押すタイミングの取り方

♩（4部音符）はボタン1つで対応



▲ウタウタイたちが発する音は、基本的に4拍子になっている。1、2、3、4と自分でリズムを取り、発せられた音と同じリズムでボタンをタン、タンと押していくと成功しやすい。

♫（8部音符×2）はボタン2つで対応



▲後半になると、ボタンを1拍子の間にタタンと2回連続で押すリズムが増えてくる。ボタン1つを連続で押すのは難しいため、L1と□ボタンなど、ボタンを2つ使って対応していくとよい。

見づらい状況ではリズムと下の譜面を頼りに



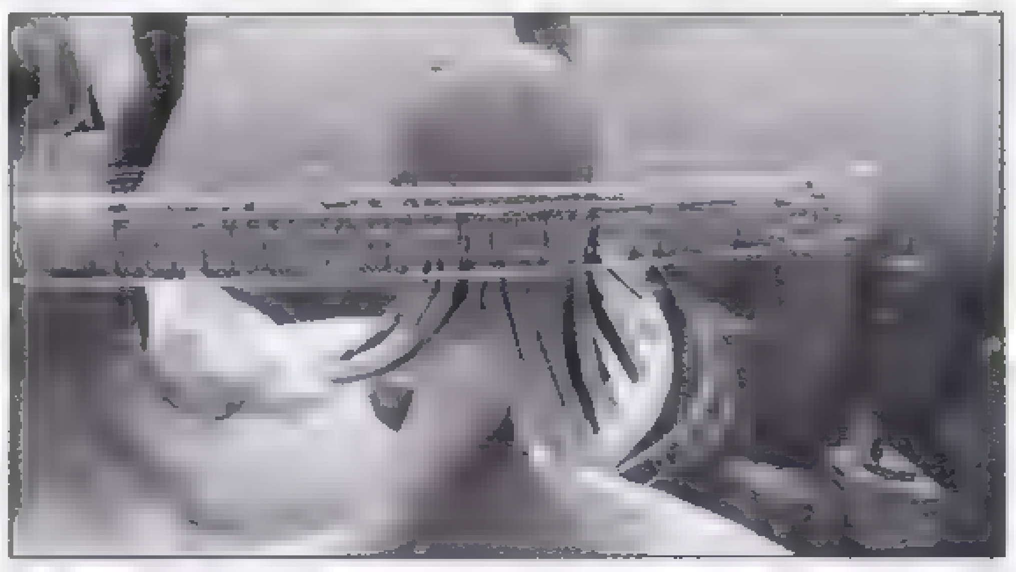
▲ファイブの途中からカメラワークが激しくなり、ミハイルが画面内に見えないことが多くなる。音が到達したのを確認してからボタンを押すのは難しいので、下の譜面とリズムを覚えて対応しよう。

最終節の譜面（♩＝ボタンを1拍ぶん押す、♪＝ボタンを2分の1拍ぶん押す ♫＝ボタンを2分の1拍ぶん2回押す、―＝1拍休み、・＝2分の1拍ぶん休み、■＝その節はすべて休み）

ゼロ	♩ ― ― ―	♩ ― ♩ ―	♩ ― ― ―	♩ ― ♩ ―	♩ ― ♩ ―	♩ ― ― ―	♩ ♩ ♩ ―	♩ ♩ ― ♩	♩ ― ― ―	♩ ― ♩ ―
	♩ ― ― ―	♩ ― ♩ ―	♩ ♩ ♩ ―	♩ ― ― ―						
ファイブ	― ♩ ― ♩	― ♩ ― ♩	― ♩ ♩ ♩	― ♩ ♩ ♩	― ♩ ― ♩	― ♩ ♩ ―	― ♩ ♩ ♩	― ♩ ― ♩		
フォウ	♩ ― ― ―	♩ ― ♩ ―	♩ ♩ ♩ ―	― ♩ ― ―	♩ ♩ ― ♩	― ♩ ♩ ―	― ― ♩ ♩	― ♩ ♩ ♩	― ― ♩ ―	
スリイ	♩ ― ♩ ―	♩ ♩ ♩ ―	♩ ― ― ―	♩ ♩ ♩ ♩	― ♩ ― ♩	♩ ♩ ♩ ♩	♩ ― ― ―	♩ ― ― ―	― ♩ ♩ ―	― ― ― ♩
トウ	♩ ♩ ♩ ―	♩ ♩ ― ♩	♩ ♩ ♩ ♩	♩ ♩ ♩ ♩	♩ ― ♩ ♩	― ― ♩ ♩	♩ ・♪ ♩ ―	♩ ♩ ― ♩	♩ ・♪ ♩ ♩	♩ ― ♩ ―
ワン	♩ ♩ ♩ ♩	♫ ― ♫ ―	♩ ♩ ♩ ♩	♫ ― ♫ ―	♩ ― ― ♩	♩ ― ♩ ・♪	♩ ♩ ― ―	♩ ♩ ― ♫	♩ ♩ ― ―	♩ ♩ ♫ ♩
全員	♩ ♩ ♩ ♩	― ♩ ― ♩	♫ ♫ ♫ ♫	・♪・♪・♪ ♫	♩ ♩ ♩ ―	♫ ― ♫ ―	・♪ ― ― ♩	♫ ・♪ ♪・ ♫	♩ ― ♩ ―	♫ ― ― ♫
	♫ ♫ ♫ ♫	♫ ― ♫ ―	♩ ♩ ♩ ♩	♩ ♩ ♫ ♫	♫ ♫ ♫ ・♪	♫ ♫ ♫ ♫	♩ ― ♩ ―	― ♩ ♩ ―	♩ ― ♩ ―	♩ ― ― ―
	― ♩ ― ―	♩ ― ― ―	■	■	♩ ― ― ―					

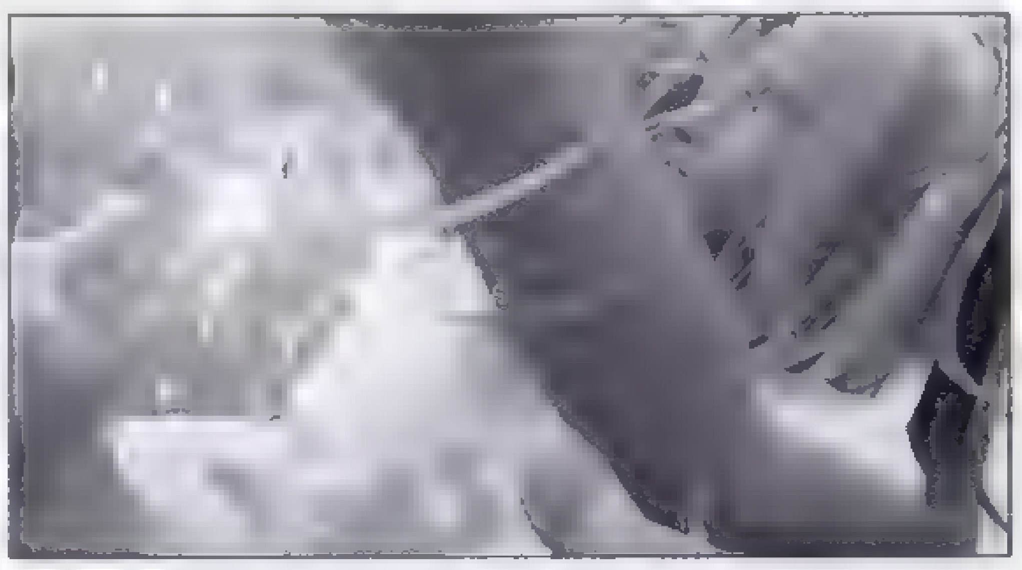
タイミングが取りづらい難関ポイント

スリイの7節目以降



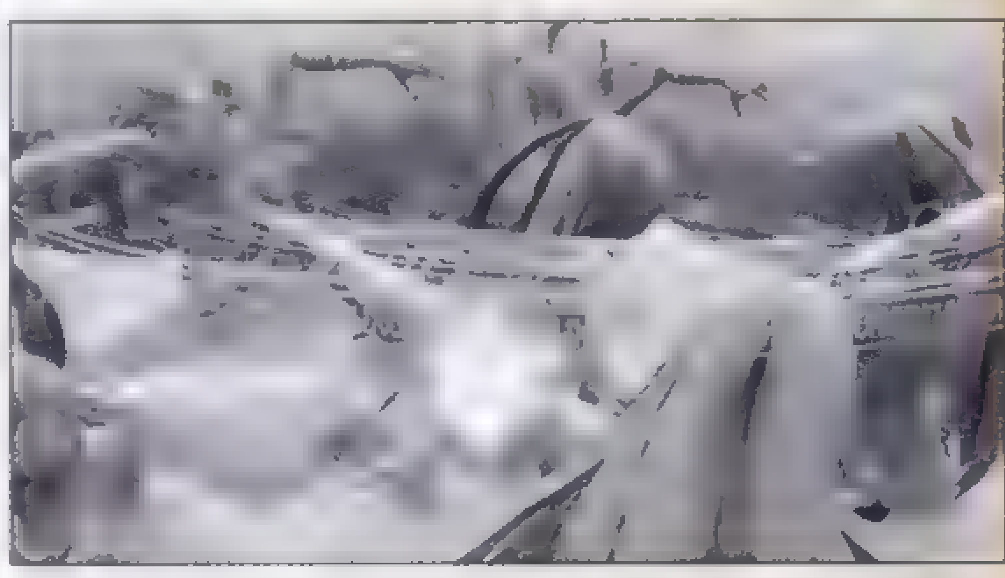
▲スリイの7節目からはミハイルの姿が完全に見えなくなり、視認でタイミングを取ることができない。1、2、3、4……と4拍子のリズムを数えて、音だけでボタンを押すタイミングを判断しよう。

トウの7節目以降



▲トウの7節目から、2分の1拍子休みというタイミングが出てくる。音が発せられるテンポが変わってリズムを崩されやすいので、上の譜面で音が出るタイミングを覚えておくとよい。

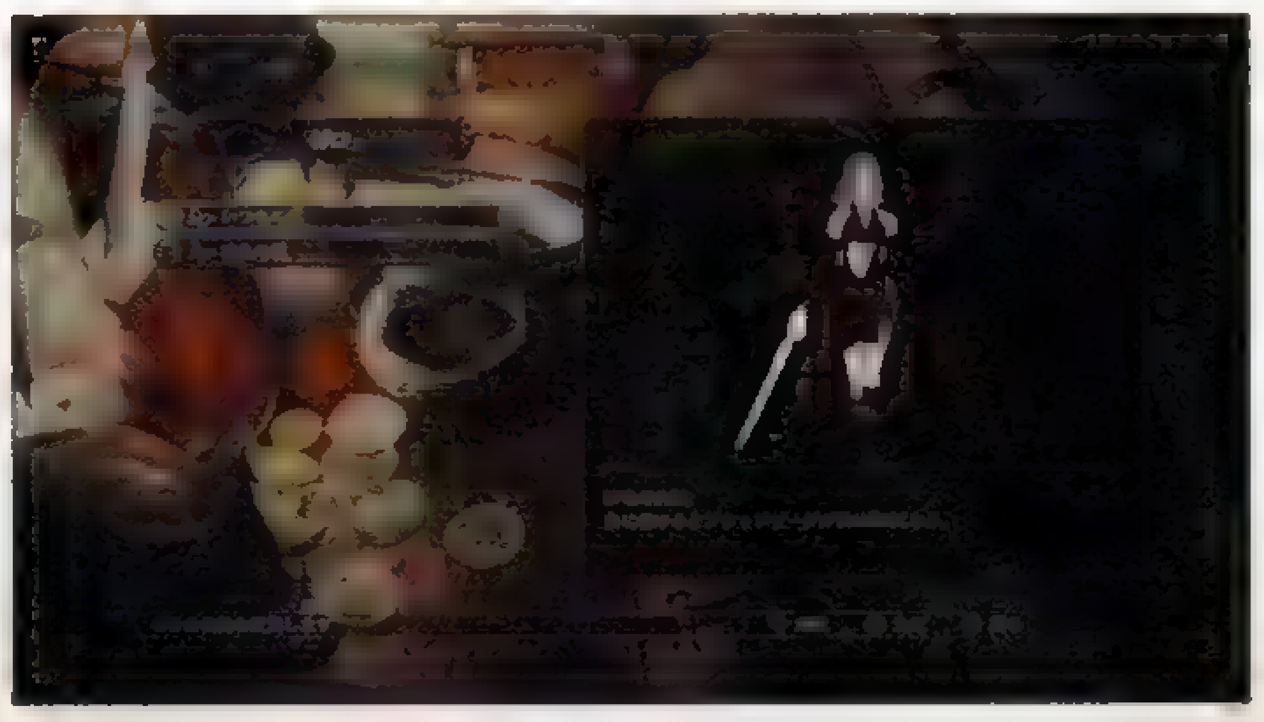
全員出現後の8連打



▲ウタウタイ全員が集まる場面では、4拍子の中でボタンを8回連続で押す場面が3回ある。ボタンを連打すると失敗するので、ここはボタン1つだけでタイミングよく押していくのがオススメだ。

CHECK 最終節クリア後の展開と"緋色の服"の入手条件

D分岐最終節をクリアしてDエンディングを見ると、タイトルメニューに戻る。そこでクリアしたセーブデータを選んでコンティニューをすると、引き続きゲームをプレイすることが可能だ。クリア後はショップで武器素材（黒）が販売されるので、全武器を武器Lv4に強化してウェポンストーリーやトロフィーのコンプリートを目指すとよい。なお、DLC以外の全武器を武器Lv4にすると"緋色の服"が手に入る。これはブラッドゲージが自動的に100%まで上昇する便利なもの（ウタウタイモード発動中は除く）。この衣装を着ればウタウタイモードを頻発できるので、難しいミッションも簡単にクリアできるようになる。



◀サバイバルの"最後の挑戦"は難易度が非常に高い。"緋色の服"を手に入れてから挑むのがオススメだ。

アコールの依頼攻略

アコールの依頼はA分岐一章二節クリア後から挑戦できるようになり、ミッションや他の依頼をクリアしていくと挑戦できる依頼が増えていく。依頼をクリアすると、初回クリア報酬として所持アイテムの最大所持数が増えたり、武器をもらえたりするので、できるだけプレイしておくとよいだろう。なお、アコールの依頼ではアイテムが使えず、使徒を連れていけない。また、使用できる武器の種類が制限されることもある。

アコールの依頼リスト

国・場所	アコールの依頼	出現条件	クリア条件	武器制限	初回クリア報酬	クリアボーナス(exp)	依頼達成ボーナス(G)
海の国	愛された石	A分岐一章二節をクリア	制限時間5分以内に敵から碧色の石を7つ入手	剣	回復薬(小)の最大所持数が1増加	350	500
	海の連絡手段	"愛された石"をクリア	制限時間2分30秒以内に敵から水牛の角笛を8つ入手	剣	武器素材(銅)	700	900
	渇望の書	B分岐二節と"海の連絡手段"をクリア	制限時間2分30秒以内に敵から渇望の書を9つ入手	なし	武器素材(金)	4000	8000
	お守りの石	A分岐一章三節をクリア	制限時間5分以内に宝箱から桃色の石を3つ入手	剣	武器素材(銅)	350	500
	海の遠距離連絡手段	"お守りの石をクリア"	制限時間2分30秒以内に宝箱からイッカクの角笛を3つ入手	剣	武器素材(銅)	700	900
	希求の書	B分岐四節と"海の遠距離連絡手段"をクリア	制限時間1分15秒以内に宝箱から希求の書を3つ入手	なし	武器素材(金)	4000	8000
	海の国では給料日	A分岐一章四節をクリア	制限時間45秒まで生き残る	なし	—	—	—
山の国	火打ち石	A分岐二章二節をクリア	制限時間1分30秒以内に敵から火打ち石を7つ入手	槍	槍:友愛の槍	1200	1200
	赤くて辛い爪	"火打ち石"をクリア	制限時間1分30秒以内に敵から鷹の爪を8つ入手	槍	回復薬(中)の最大所持数が1増加	2400	2000
	狷介の書	C分岐二節と"赤くて辛い爪"をクリア	制限時間1分30秒以内に敵から狷介の書を9つ入手	なし	武器素材(白)	6500	9500
	琥珀石	A分岐二章五節をクリア	制限時間2分以内に宝箱から琥珀石を3つ入手	槍	武器素材(銅)	1200	1200
	茶色くて固い爪	"琥珀石"をクリア	制限時間2分以内に宝箱から鷲の爪を3つ入手	槍	武器素材(銅)	2400	2000
	孤高の書	C分岐五節と"茶色くて固い爪"をクリア	制限時間1分30秒以内に宝箱から孤高の書を3つ入手	なし	回復薬(大)の最大所持数が1増加	6500	9500
	山の国では給料日	A分岐二章六節をクリア	制限時間1分まで生き残る	なし	—	—	—
森の国	森の伝統工芸品	A分岐三章二節をクリア	制限時間1分15秒以内に宝箱から動く石を3つ入手	格闘装具	剣:処女の咎	1400	2200
	大蛇の毒牙	"森の伝統工芸品"をクリア	制限時間1分15秒以内に宝箱から大蛇の毒牙を3つ入手	格闘装具	武器素材(銀)	2800	3600
	神秘の書	異節:1と"大蛇の毒牙"をクリア	制限時間1分30秒以内に宝箱から神秘の書を3つ入手	なし	武器素材(白)	9500	11000
	健康食品	A分岐三章五節をクリア	制限時間1分30秒以内に敵から食べる石を7つ入手	格闘装具	回復薬(中)の最大所持数が1増加	1400	2200
	蛙の毒針	"健康食品"をクリア	制限時間1分30秒以内に敵から蛙の毒針を8つ入手	格闘装具	武器素材(銀)	2800	3600
	神聖の書	異節:2と"蛙の毒針"をクリア	制限時間1分45秒以内に敵から神聖の書を9つ入手	なし	戦輪:聖帝の棺	9500	11000
	森の国では給料日	A分岐三章六節をクリア	制限時間1分まで生き残る	なし	—	—	—
砂の国	浮遊石	A分岐四章一節をクリア	制限時間1分30秒以内に敵から浮遊石を7つ入手	戦輪	武器素材(銀)	1600	3500
	化石の名物	"浮遊石"をクリア	制限時間1分45秒以内に敵から骨の化石を8つ入手	戦輪	武器素材(銀)	3200	5500
	純粋の書	異節:3と"化石の名物"をクリア	制限時間2分以内に敵から純粋の書を9つ入手	なし	回復薬(大)の最大所持数が1増加	19000	12500
	方位磁針の材料	A分岐四章三節をクリア	制限時間1分10秒以内に宝箱から磁鉄鉱を3つ入手	戦輪	武器素材(銀)	1600	3500
	植物の化石	"方位磁針の材料"をクリア	制限時間1分10秒以内に宝箱から植物の化石を3つ入手	戦輪	武器素材(銀)	3200	5500
	無垢の書	D分岐二節と"植物の化石"をクリア	制限時間1分20秒以内に宝箱から無垢の書を3つ入手	なし	武器素材(白)	19000	12500
	砂の国では給料日	A分岐四章四節をクリア	制限時間1分まで生き残る	なし	—	—	—
教会都市	流れ星	A分岐五章二節をクリア	制限時間1分15秒以内に宝箱から流星石を3つ入手	なし	剣:折れた鉄塊	1800	5000
	旧世界の宝具	"流れ星"をクリア	制限時間1分10秒以内に宝箱から旧世界の宝具を3つ入手	なし	武器素材(金)	3600	7500
	戒律の書	D分岐四節と"旧世界の宝具"をクリア	制限時間1分10秒以内に宝箱から戒律の書を3つ入手	なし	武器素材(金)	28500	14000
	彗星石	A分岐五章三節をクリア	制限時間1分以内に敵から彗星石を7つ入手	なし	格闘装具:紺碧の腕	1800	5000
	旧世界の神器	"彗星石"をクリア	制限時間1分30秒以内に敵から旧世界の神器を8つ入手	なし	武器素材(金)	3600	7500
	教理の書	D分岐六節と"旧世界の神器"をクリア	制限時間1分45秒以内に敵から教理の書を9つ入手	なし	武器素材(黒)	38000	20000
	教会都市では給料日	A分岐五章四節をクリア	制限時間1分15秒まで生き残る	なし	—	—	—
闘技場	はじめての挑戦	A分岐三章一節をクリア	闘技場にてサバイバルを7ラウンド勝ち抜いて優勝する	なし	武器素材(銀)	3500	3600
	明日への挑戦	A分岐五章一節をクリア	闘技場にてサバイバルを8ラウンド勝ち抜いて優勝する	なし	武器素材(金)	6000	9000
	未来への挑戦	B分岐五節をクリア	闘技場にてサバイバルを9ラウンド勝ち抜いて優勝する	なし	武器素材(白)	9000	65000
	最後の挑戦	D分岐八節をクリア	闘技場にてサバイバルを10ラウンド勝ち抜いて優勝する	なし	武器素材(黒)	40000	124800

4種類の依頼内容に応じた基本的な立ち回り方

アコールの依頼の内容は、アイテム収集(敵を倒してアイテムを入手する)、宝箱回収(3つの宝箱を開けてアイテムを入手する)、給料日(敵を攻撃するとお金を落とす特殊な依頼)、サバイバル(数ラウンドの連戦を勝ち抜く)の4つに分類できる。ほとんどの依頼には制限時間が設定されているので、ウタウタイモードをうまく活用して素早くクリアすることが攻略のカギとなる。当然ながら攻撃力が高い武器を使うことが基本となるが、ウタウタイモードを発動しやすくするために、剣だけはブラッドゲージが溜まりやすい"血眼刀"を使うのがオススメだ。



◀各国にある給料日の名がついている依頼は、同じ国の依頼を3回クリアするごとに挑戦できる。この依頼を繰り返しプレイしてお金を稼ぐのが効率的だ。

◆依頼の分類ごとの立ち回り方

アイテム収集　**爆弾を利用して手ごわい敵を素早く倒す**



敵を倒すと目的のアイテムが出現するので、敵を倒すことに集中する。アンデッドや巨人剣士など簡単に倒せない敵は、爆弾兵を攻撃した時に落ちる爆弾の爆発を利用すると大ダメージを与えられる。なお、散らばったアイテムはウタウタイモードを発動すると一気に回収できる。

宝箱回収　**ウタウタイモードを活用する**



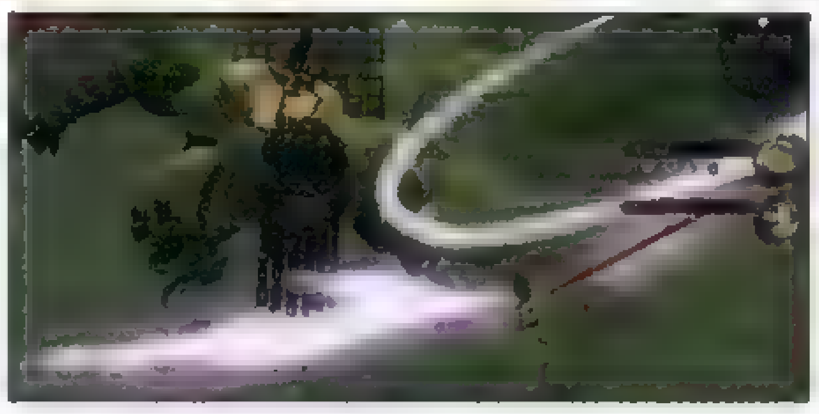
制限時間内に3つの宝箱を開ける。宝箱を開けるためには何度も攻撃を当てる必要があり、制限時間が短いので、敵は無視して宝箱に攻撃を集中させよう。難易度が高い依頼は普通に攻撃するだけでは制限時間内に宝箱を壊せないので、ウタウタイモードを活用するとよい。

給料日　**槍のSP攻撃で大型の敵を素早く倒す**



敵を攻撃するとお金が散らばり、増援の黄金兵を倒すと、クリア時の獲得金額に補正がかかる。最初に登場する大型の敵を素早く倒し、より多くの黄金兵を出現させて倒せるかがポイントとなるので、強力なSP攻撃である突き（連撃）を使える槍を用意して戦おう。

サバイバル　**ダメージを受けないようにヒット&アウェイで戦う**



HPを回復する手段が、特定の敵を倒した時に出現する回復スフィア（小）しかないので、極力ダメージを受けないようにしたい。時間がかかってもよいのでヒット&アウェイで戦ってブラッドゲージを溜め、大型の敵が出現した時にウタウタイモードを使用するのがセオリーとなる。

高難易度の依頼をピックアップして攻略

ここでは、アコールの依頼の中でも特に達成が難しいものをピックアップして攻略する。いずれの依頼でもブラッドゲージを溜めてウタウタイモードを発動することが重要になるので、武器の制限がない場合はブラッドゲージが溜まりやすい武器Lv4の"血瞑刀"を装備するのがオススメだ。剣以外の武器では攻撃力を重視しよう。槍は"終焉の警鐘"、格闘装具は"封戒の冥王"、戦輪は"未亡人の咎"を用意しておくのが基本だ。

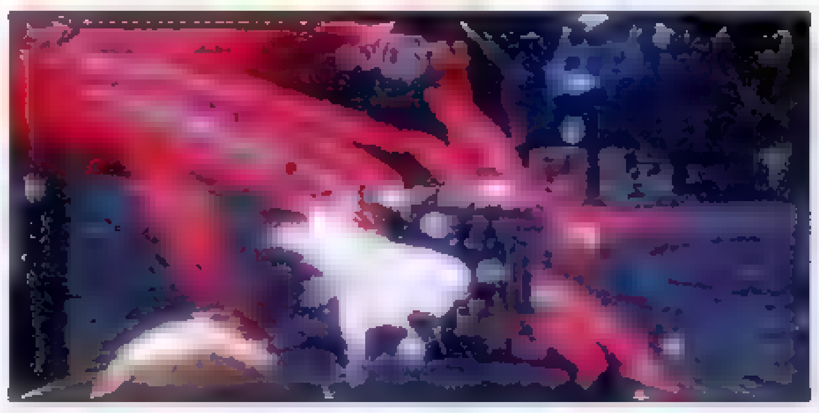
◆高難易度の依頼のワンポイント攻略

砂の国　**植物の化石**



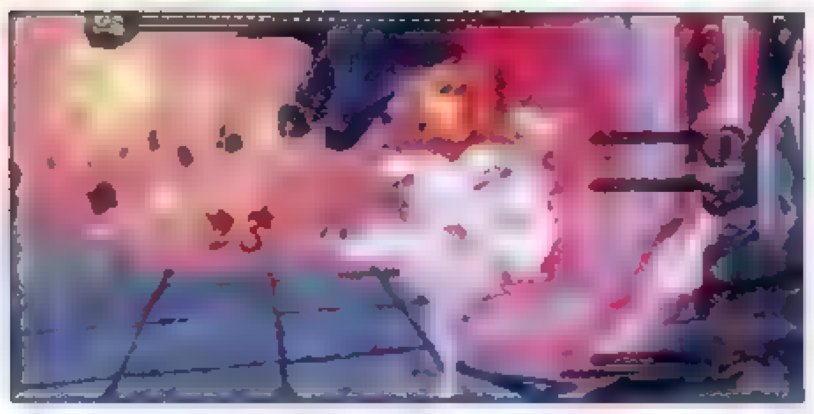
戦輪のみで3つの宝箱を開ける必要がある。戦輪は攻撃力が低めで攻撃の出が遅いため、武器Lv4まで強化した"未亡人の咎"など攻撃力が高い戦輪を用意しないとクリアは難しい。1つ目と2つ目の宝箱はSP攻撃の叩き付け攻撃、3つ目の宝箱はウタウタイモードで開けよう。

教会都市　**戒律の書**



スタートしたら弓兵や砲兵を倒してブラッドゲージを溜めて、1つ目の宝箱をウタウタイモードで開ける。2つ目の宝箱へ向かう道中にいる弓兵を倒してブラッドゲージを溜めておき、2つ目の宝箱はSP攻撃、3つ目の宝箱はウタウタイモードを発動して開けよう。

教会都市　**教理の書**



巨人剣士・一型、グレイ・ケルベロス2体を倒してアイテムを集めることに。普通に攻撃しても時間が足りないので、爆弾兵の爆弾でダメージを与えよう。グレイ・ケルベロス2体を相手にする時は、爆弾兵を1カ所に集め、ウタウタイモードを発動して爆弾を爆発させると安全だ。

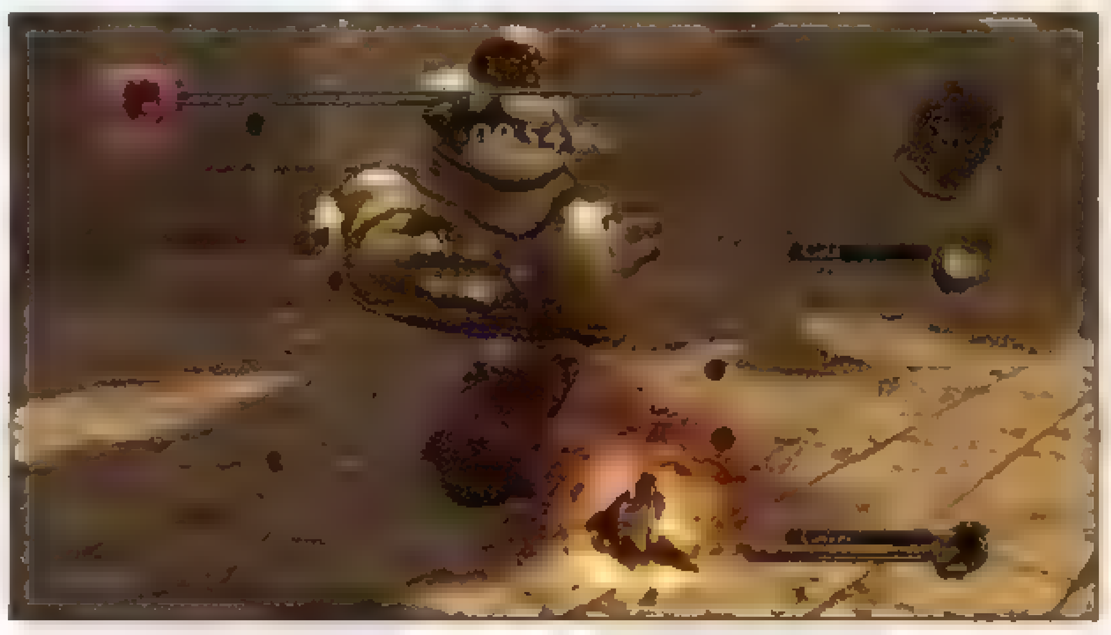
闘技場　**最後の挑戦**



敵の攻撃力が高いので、ダメージを受けないように戦うこと。オススメの武器は武器Lv4の"折れた鉄塊"で、ジャンプからの空中斬り上げでつねに動き回りながら攻撃しよう。大型の敵には攻撃力が高い槍の"終焉の警鐘"による突き（連撃）で攻撃し、ひるませながら戦うとよい。

給料日の名がつく依頼を利用した効率のよいお金の稼ぎ方

武器の強化や素材の購入に必要なお金は、簡単にクリアできる依頼を3回クリアし、給料日の名がつく依頼をクリアすると効率よく稼ぐことができる。中でもオススメなのは、"化石の名物"→"砂の国では給料日"、または"彗星石"→"教会都市では給料日"を繰り返しクリアする方法だ。給料日の名がつく依頼は大型の敵を素早く倒せばそれだけ多くのお金を稼げるので、"終焉の警鐘"など攻撃力が高い槍を用意して戦おう。



◀"終焉の警鐘"は攻撃力が高く、大型の敵でも突き（連撃）でひるませることができる。反撃を受けずにすむので、一方的に攻撃することが可能だ。

◆給料日の名がつく依頼のワンポイント攻略

槍の突き（連撃）で大型の敵を素早く倒す



▲大型の敵が繰り出す攻撃を受けてしまうと、大幅なタイムロスとなるうえ、拾ったお金を落としてしまう。槍の突き（連撃）なら敵をひるませやすいので、反撃されずに素早く倒すことができる。

1～3体目の黄金兵も槍で倒す



▲大型の敵を倒したら、武器を戦輪に切り替えて黄金兵が出るまでの間にお金を回収。黄金兵が現れたらロックオンした状態で、先ほどと同じように槍の突き（連撃）で一気に倒そう。

3体出現する黄金兵をウタウタイモードで倒す



▲黄金兵を3体倒すと、さらに3体の黄金兵が同時に出現。1カ所に集めてからウタウタイモードを発動して、3体同時に攻撃しよう。倒したら武器を戦輪に切り替え、散らばったお金を急いで集めること。

データ

武器、アイテム、ダウンロードコンテンツ、トロフィーの詳細データを掲載。武器の収集やトロフィーのコンプリートに役立ててほしい。

武器データ

ゼロが使用できる武器は、ダウンロードコンテンツで入手できるものを含めると全部で62種類ある。ここでは、それらの武器のデータを剣→槍→格闘装具→戦輪の順番に五十音順で掲載している。武器はダウンロードコンテンツで入手できるものを除き、すべて入手することがストーリーのD分岐の開放条件となっている。取り逃してしまったものがある場合は、入手条件を参考に取りに戻ろう。また、武器素材(黒)はD分岐クリアまではショップで購入できず、それまでは入手できる数に限りがあるので、武器を強化する際に必要な素材も確認しておくこと。

武器データの見方



❶武器のアイコン
武器の種類を示すアイコン。アイコンの見方は以下の通り。
剣　槍　格闘装具　戦輪

❷武器名
武器の名前。ダウンロードコンテンツで入手できる武器については、名前の右側にDLCと記載。

❸入手条件
その武器を入手できるミッション名や、ショップでの販売時期といった入手条件を記載。

❹備考
武器に特殊な効果や特徴がある場合に、その内容を記載。

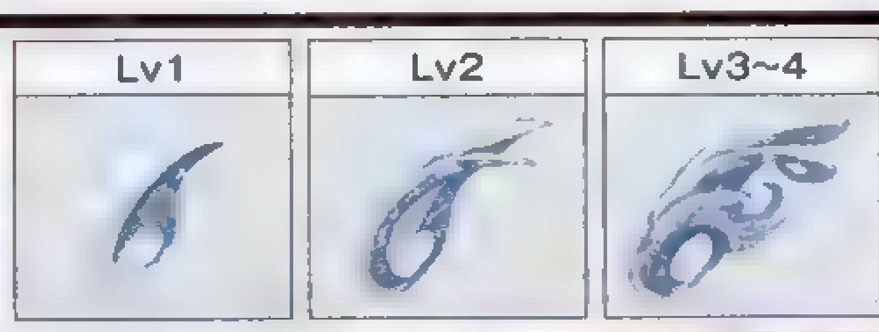
❺武器のグラフィック
武器Lvごとの外見。武器Lv3とLv4は形状に変化がないため、武器Lv3のグラフィックを掲載。

❻武器の詳細データ
武器Lvごとの攻撃力とサイズ(S<M<Lの順に大きくなる)、強化に必要な素材、購入や強化に必要な金額を記載。なお、必要資金のLv1に記載している金額は、ショップでの購入金額を示している。

❼コンボリスト
その武器を使った時の攻撃とボタン操作。溜はボタンの長押しで溜めることができるもの、連は連打することができるもの、空はジャンプ中など空中にいる時に行うもの。△ボタンで繰り出せるSP攻撃(P.210)はSPと記載。基本的に武器Lvが変わると攻撃方法やボタン操作が変わるため、武器Lvによる変化がある場合は、リストの下に補足事項を記載している。

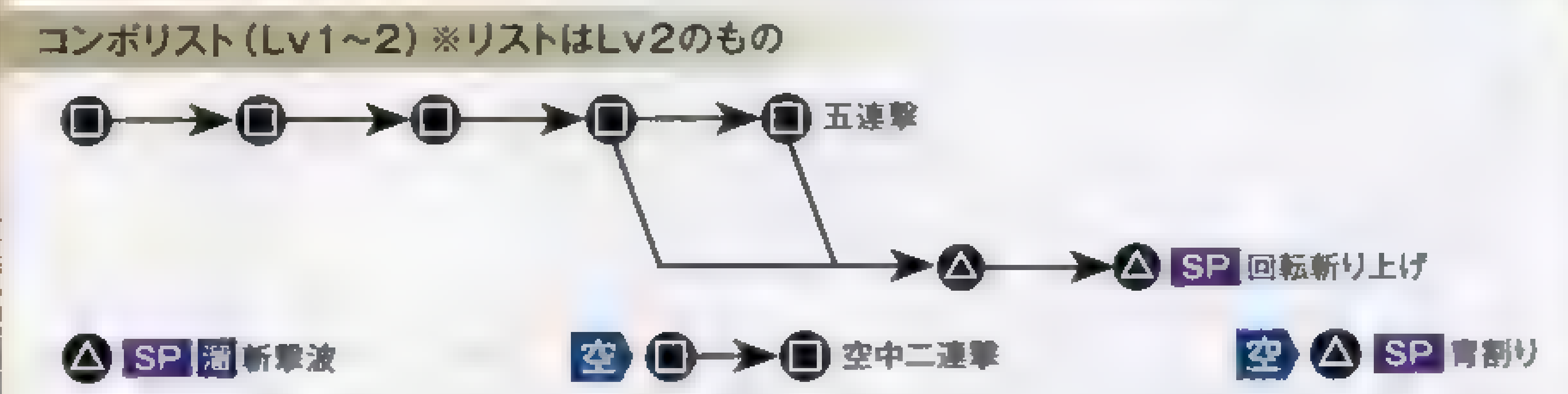
天翔る蒼雷(あまかけるそうらい)

入手条件	B分岐二節クリア後に販売開始
備考	−



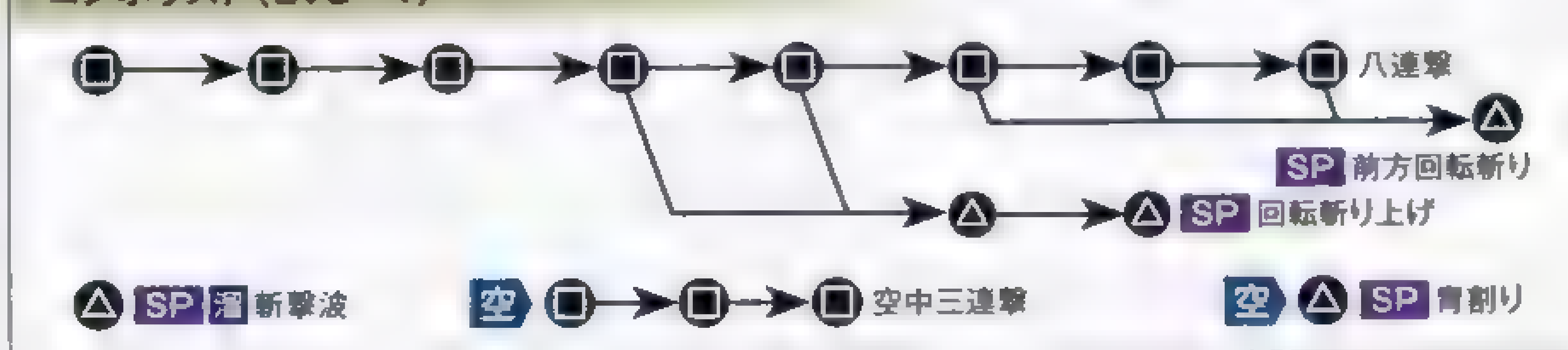
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	121	S	−	50400
Lv2	138	M	武器素材(金)	43000
Lv3	168	M	武器素材(白)	63300
Lv4	178	M	武器素材(白)	72300

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×4~5→△でSP地震撃/【空中】□で空中攻撃

コンボリスト(Lv3~4)



−

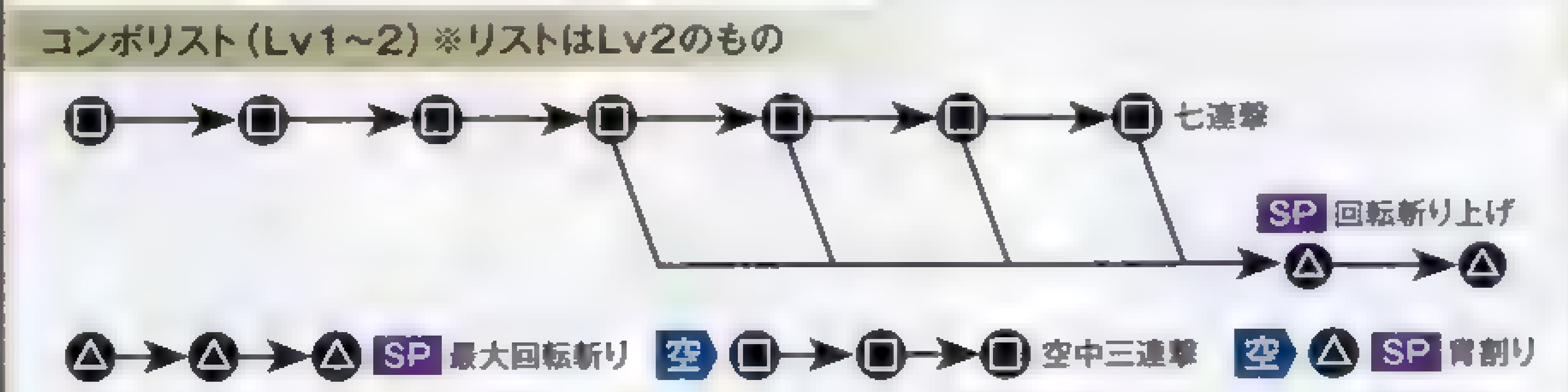
偽りの契約(いつわりのけいやく)

入手条件	A分岐四章四節をクリア
備考	−



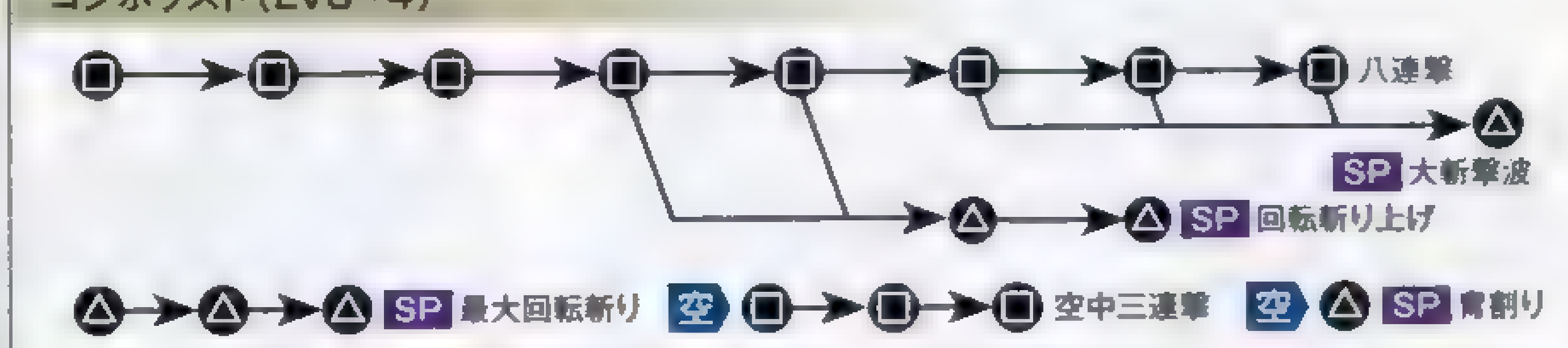
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	104	S	−	−
Lv2	114	S	武器素材(銀)	26600
Lv3	124	M	武器素材(銀)	31000
Lv4	142	M	武器素材(金)	43000

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×4~7→△でSP地震撃/【空中】□×2で空中二連撃

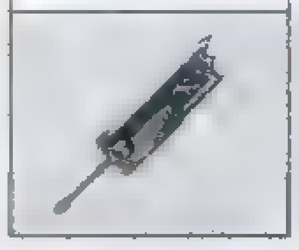
コンボリスト(Lv3~4)



−

折れた鉄塊

入手条件	アコールの依頼"流れ星"をクリア
備考	—

Lv1  Lv2  Lv3~4 

Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	95	S	—	—
Lv2	173	L	武器素材(白)	54200
Lv3	221	L	武器素材(白)	63300
Lv4	345	L	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

□→□→□→□→□ 五連撃
→△→△ SP 回転斬り上げ
△ SP 溜 斬撃波
空 □ 空中攻撃
空 △ SP 空中斬り上げ

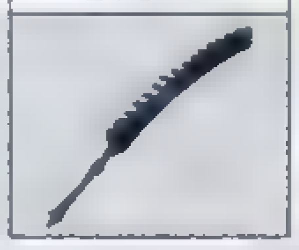
Lv1の場合:【地上】□×4~5→△で SP 地震撃

コンボリスト(Lv3~4)

□→□→□→□→□→□ 六連撃
→△ SP 前方回転斬り
→△→△ SP 回転斬り上げ
△ SP 溜 斬撃波
空 □→□ 空中二連撃
空 △ SP 空中斬り上げ

カイネの剣 DLC

入手条件	DLC(P.252)
備考	—

Lv1  Lv2  Lv3~4 

Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	42	M	—	—
Lv2	88	M	武器素材(銀)	0
Lv3	146	M	武器素材(金)	0
Lv4	203	M	武器素材(白)	0

コンボリスト(Lv1)

□→□→□→□→□→□→□ 七連撃
→△ SP 地震撃
△→△→△ SP 最大回転斬り
空 □→□→□ 空中三連撃
空 △ SP 背割り

—

コンボリスト(Lv2~4)

□→□→□→□→□→□→□→□ 八連撃
→△ SP 前方回転斬り
→△→△ SP 回転斬り上げ
△→△→△ SP 最大回転斬り
空 □→□→□ 空中三連撃
空 △ SP 背割り

—

カイムの剣 DLC

入手条件	DLC(P.252)
備考	—

Lv1  Lv2  Lv3~4 

Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	44	M	—	—
Lv2	93	M	武器素材(銀)	0
Lv3	154	M	武器素材(金)	0
Lv4	214	M	武器素材(白)	0

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

□→□→□→□→□ 五連撃
→△→△ SP 突き上げ攻撃
△ SP 回転斬り
空 □→□ 空中二連撃
空 △ SP 背割り

Lv1の場合:【地上】□×4で四連撃、□×4→△で SP 地震撃/【空中】□で空中攻撃

コンボリスト(Lv3~4)

□→□→□→□→□→□→□→□ 八連撃
→△ SP 前方回転斬り
→△→△ SP 突き上げ攻撃
△→△→△ SP 最大回転斬り
空 □→□→□ 空中三連撃
空 △ SP 背割り

—

悲しみの棘

入手条件	異節2:クリア後に販売開始
備考	—

Lv1  Lv2  Lv3~4 

Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	143	S	—	75600
Lv2	152	S	武器素材(白)	65100
Lv3	187	M	武器素材(黒)	93700
Lv4	261	M	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1~2)

□→□→□→□→□ 五連撃
→△ SP 大斬撃波
△ SP 溜 斬撃波
空 □ 空中攻撃
空 △ SP 空中斬り上げ

—

コンボリスト(Lv3~4)

□→□→□→□→□→□ 六連撃
→△ SP 前方回転斬り
→△ SP 大斬撃波
△ SP 溜 斬撃波
空 □→□ 空中二連撃
空 △ SP 空中斬り上げ

—

月光と闇

入手条件	C分岐一節の宝箱
備考	—

Lv1  Lv2  Lv3~4 

Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	142	L	—	—
Lv2	156	L	武器素材(白)	54200
Lv3	166	L	武器素材(白)	63300
Lv4	215	L	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

□→□→□→□→□→□→□ 七連撃
→△→△ SP 回転斬り上げ
△→△→△ SP 最大回転斬り
空 □→□→□ 空中三連撃
空 △ SP 背割り

Lv1の場合:【地上】□×6で六連撃、□×4~6→△で SP 地震撃、△×2で SP 大回転斬り

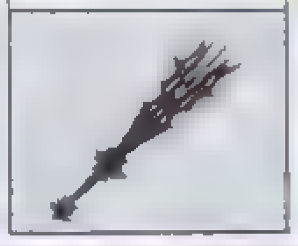
コンボリスト(Lv3~4)

□→□→□→□→□→□→□ 七連撃
→△ SP 前方回転斬り
→△→△ SP 回転斬り上げ
△→△→△ SP 最大回転斬り
空 □→□→□ 空中三連撃
空 △ SP 背割り

—

血瞑刀（けつめいとう）

入手条件	A分岐五章二節クリア後に販売開始
備考	ブラッドゲージの上昇量増加（P.211）

Lv1	Lv2	Lv3~4
		

Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	127	M	–	37800
Lv2	146	M	武器素材（金）	32200
Lv3	158	M	武器素材（金）	37600
Lv4	170	M	武器素材（金）	43000

コンボリスト（Lv1~3）※リストはLv3のもの

□→□→□→□→□ 五連撃
→△→△ SP 突き上げ攻撃
△ SP 回転斬り　空 □→□ 空中二連撃　空 △ SP 空中斬り上げ

Lv1の場合：【地上】□×4~5→△で SP 地震撃／【空中】□で空中攻撃
Lv2の場合：【空中】□で空中攻撃

コンボリスト（Lv4）

□→□→□→□→□→□ 六連撃
→△ SP 大斬撃波
→△→△ SP 突き上げ攻撃
△→△ SP 大回転斬り　空 □→□ 空中二連撃　空 △ SP 空中斬り上げ

–

高潔なる飾剣（こうけつなるしょくけん）

入手条件	A分岐二章一節の宝箱
備考	–

Lv1	Lv2	Lv3~4
		

Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	41	S	–	–
Lv2	51	S	武器素材（銅）	6500
Lv3	60	S	武器素材（銅）	7500
Lv4	70	S	武器素材（銅）	8600

コンボリスト（Lv1~2）※リストはLv2のもの

□→□→□→□→□→□→□ 七連撃
→△ SP 大斬撃波
△→△→△ SP 最大回転斬り　空 □→□ 空中二連撃　空 △ SP 背割り

Lv1の場合：【地上】□×6で六連撃、□×4~6→△で SP 大斬撃波、△×2で SP 大回転斬り／【空中】□で空中攻撃

コンボリスト（Lv3~4）

□→□→□→□→□→□→□→□ 八連撃
→△ SP 前方回転斬り
→△ SP 大斬撃波
△→△→△ SP 最大回転斬り　空 □→□→□ 空中三連撃　空 △ SP 背割り

–

獅子王の野太刀（ししおうののだち）

入手条件	異節1：クリア後に販売開始
備考	–

Lv1	Lv2	Lv3~4
		

Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	162	L	–	73500
Lv2	172	L	武器素材（白）	63300
Lv3	205	L	武器素材（黒）	93700
Lv4	215	L	武器素材（黒）	107100

コンボリスト（Lv1~2）※リストはLv2のもの

□→□→□→□→□→□ 六連撃
→△→△ SP 回転斬り上げ
△→△ SP 大回転斬り　空 □→□→□ 空中三連撃　空 △ SP 背割り

Lv1の場合：【地上】□×4~6→△で SP 地震撃／【空中】□×2で空中二連撃

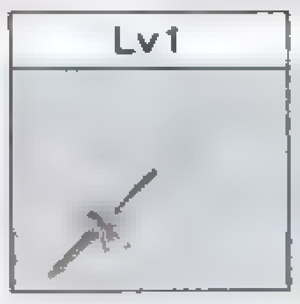
コンボリスト（Lv3~4）

□→□→□→□→□→□→□ 七連撃
→△ SP 大斬撃波
→△→△ SP 回転斬り上げ
△→△→△ SP 最大回転斬り　空 □→□→□ 空中三連撃　空 △ SP 背割り

–

少女の雫（しょうじょのしずく）

入手条件	C分岐三節の宝箱
備考	–

Lv1	Lv2	Lv3~4
		

Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	123	S	–	–
Lv2	131	S	武器素材（白）	57900
Lv3	168	S	武器素材（黒）	93700
Lv4	177	S	武器素材（黒）	107100

コンボリスト（Lv1~2）※リストはLv2のもの

□→□→□→□→□→□→□ 七連撃
→△→△ SP 突き上げ攻撃
△ SP 溜 斬撃波　空 □→□ 空中二連撃　空 △ SP 空中斬り上げ

Lv1の場合：【地上】□×6で六連撃、□×4~6→△で SP 地震撃

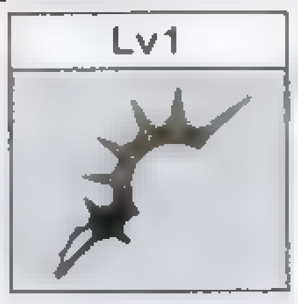
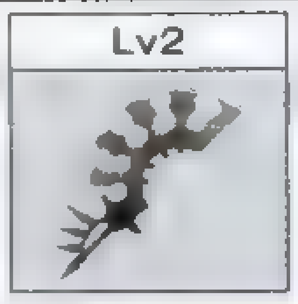
コンボリスト（Lv3~4）

□→□→□→□→□→□→□→□ 八連撃
→△ SP 前方回転斬り
→△→△ SP 突き上げ攻撃
△ SP 溜 斬撃波　空 □→□→□ 空中三連撃　空 △ SP 空中斬り上げ

–

処女の咎（しょじょのとが）

入手条件	アコールの依頼"森の伝統工芸品"をクリア
備考	–

Lv1	Lv2	Lv3~4
		

Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	109	M	–	–
Lv2	123	M	武器素材（銅）	15400
Lv3	138	M	武器素材（銀）	18200
Lv4	152	M	武器素材（銀）	20800

コンボリスト（Lv1~2）※リストはLv2のもの

□→□→□→□ 四連撃
→△ SP 地震撃
△ SP 回転斬り　空 □ 空中攻撃　空 △ SP 空中斬り上げ

Lv1の場合：【地上】□×3で三連撃

コンボリスト（Lv3~4）※リストはLv4のもの

□→□→□→□→□→□ 六連撃
→△ SP 前方回転斬り
→△→△ SP 突き上げ攻撃
△→△ SP 大回転斬り　空 □→□ 空中二連撃　空 △ SP 空中斬り上げ

Lv3の場合：【地上】□×5で五連撃、△で SP 回転斬り

スリイの鋏(はさみ) DLC

入手条件	DLC(P.252)
備考	—



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	122	S	—	—
Lv2	151	S	武器素材(金)	0
Lv3	192	S	武器素材(白)	0
Lv4	233	S	武器素材(黒)	0

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

- □→□→□→□→□→□→□ 七連撃
- → △ 前方回転斬り
- → △ 大斬撃波
- △ SP 溜 斬撃波
- 空 □→□→□ 空中三連撃
- 空 △ SP 空中斬り上げ

Lv1の場合:【地上】□×4~7→△で SP 大斬撃波

コンボリスト(Lv3~4)

- □→□→□→□→□→□→□→□ 八連撃
- → △ SP 前方回転斬り
- → △ 大斬撃波
- △ SP 溜 斬撃波
- 空 □→□→□ 空中三連撃
- 空 △ SP 空中斬り上げ

—

聖女(せいじょ)の焔(ほむら)

入手条件	B分岐一節の宝箱
備考	—



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	117	S	—	—
Lv2	134	M	武器素材(金)	41200
Lv3	144	M	武器素材(金)	48000
Lv4	154	M	武器素材(金)	54900

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

- □→□→□→□→□ 五連撃
- → △ → △ SP 回転斬り上げ
- △ SP 溜 斬撃波
- 空 □ 空中攻撃
- 空 △ SP 空中斬り上げ

Lv1の場合:【地上】□×4~5→△で SP 地震撃

コンボリスト(Lv3~4)

- □→□→□→□→□→□→□→□ 八連撃
- → △ SP 大斬撃波
- → △ → △ SP 回転斬り上げ
- △ SP 溜 斬撃波
- 空 □→□→□ 空中三連撃
- 空 △ SP 空中斬り上げ

聖帝(せいてい)の牙(きば)

入手条件	C分岐一節クリア後に販売開始
備考	アンデッドへの攻撃力増加(P.211)



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	136	M	—	60900
Lv2	146	M	武器素材(金)	51900
Lv3	155	M	武器素材(金)	60600
Lv4	169	M	武器素材(白)	72300

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

- □→□→□→□→□ 五連撃
- → △ → △ SP 突き上げ攻撃
- △ SP 回転斬り
- 空 □ 空中攻撃
- 空 △ SP 空中斬り上げ

Lv1の場合:【地上】□×3で三連撃

コンボリスト(Lv3~4) ※リストはLv4のもの

- □→□→□→□→□→□→□→□ 八連撃
- → △ SP 大斬撃波
- → △ → △ SP 突き上げ攻撃
- △→△→△ SP 最大回転斬り
- 空 □→□→□ 空中三連撃
- 空 △ SP 空中斬り上げ

Lv3の場合:【地上】□×7で七連撃、□×6~7→△で SP 大斬撃波

聖徒(せいと)の煉獄(れんごく)

入手条件	A分岐三章六節クリア後に販売開始
備考	—



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	83	S	—	21000
Lv2	93	M	武器素材(銀)	17700
Lv3	102	M	武器素材(銀)	20700
Lv4	134	M	武器素材(金)	43000

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

- □→□→□→□→□ 五連撃
- → △ → △ SP 回転斬り上げ
- △ SP 回転斬り
- 空 □→□ 空中二連撃
- 空 △ SP 背割り

Lv1の場合:【地上】□×4で四連撃、□×4→△で SP 地震撃/【空中】□で空中攻撃

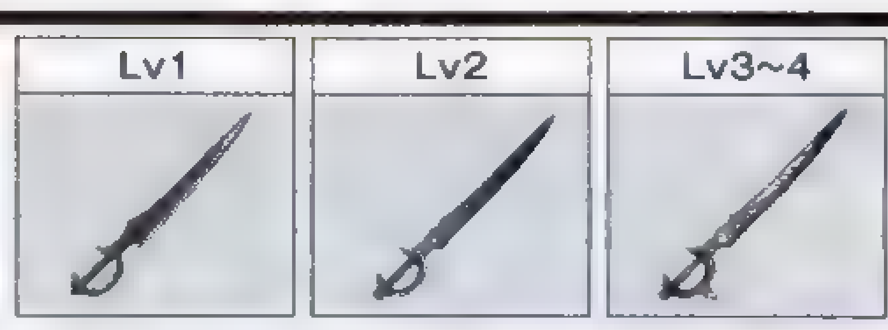
コンボリスト(Lv3~4)

- □→□→□→□→□→□→□→□ 八連撃
- → △ SP 大斬撃波
- → △ → △ SP 回転斬り上げ
- △→△→△ SP 最大回転斬り
- 空 □→□→□ 空中三連撃
- 空 △ SP 背割り

—

ゼロの剣(けん)

入手条件	初期装備
備考	ウタウタイへの攻撃力増加(P.211)、ストーリー進行で武器Lvが変化 ※1



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	24	M	—	—
Lv2	70	M	—	—
Lv3	117	M	—	—
Lv4	271	M	—	—

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

- □→□→□→□→□→□ 六連撃
- → △ → △ SP 回転斬り上げ
- △→△ SP 大回転斬り
- 空 □→□ 空中二連撃
- 空 △ SP 背割り

Lv1の場合:【地上】□×4で四連撃、□×4→△で SP 地震撃、△で SP 回転斬り

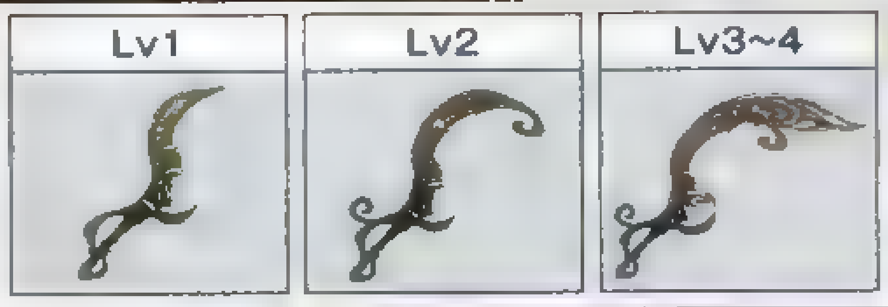
コンボリスト(Lv3~4)

- □→□→□→□→□→□→□→□ 八連撃
- → △ SP 前方回転斬り
- → △ → △ SP 回転斬り上げ
- △→△→△ SP 最大回転斬り
- 空 □→□→□ 空中三連撃
- 空 △ SP 背割り

※1:"ゼロの剣"は、A分岐二章六節クリア後にLv2、A分岐四章四節クリア後にLv3、D分岐二節クリア後にLv4へ変化する。

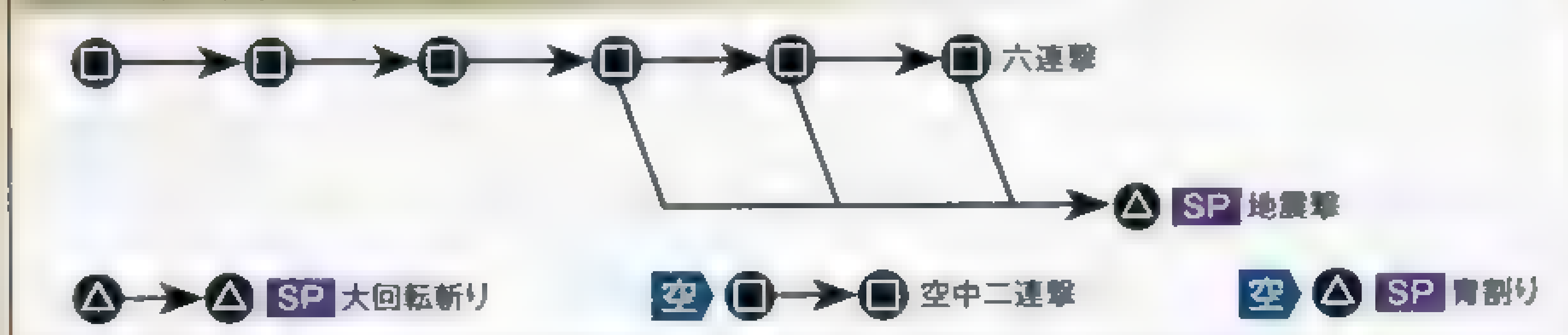
千年樹の歌声（せんねんじゅのうたごえ）

入手条件	A分岐一章一節の宝箱
備考	―



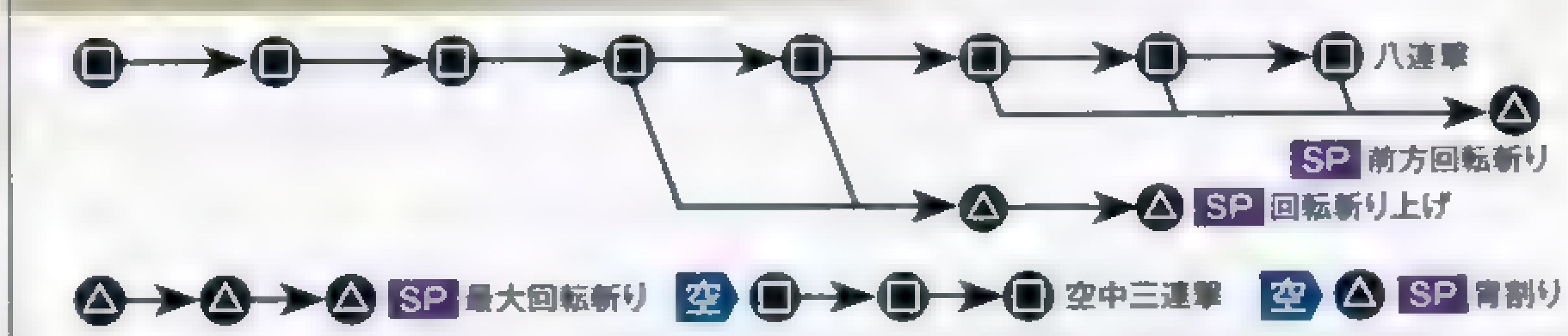
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	26	S	―	―
Lv2	36	S	武器素材(銅)	2600
Lv3	57	M	武器素材(銅)	3000
Lv4	122	M	武器素材(銀)	19100

コンボリスト(Lv1)



―

コンボリスト(Lv2~4) ※リストはLv3~4のもの



Lv2の場合:【空中】□×2で空中二連撃

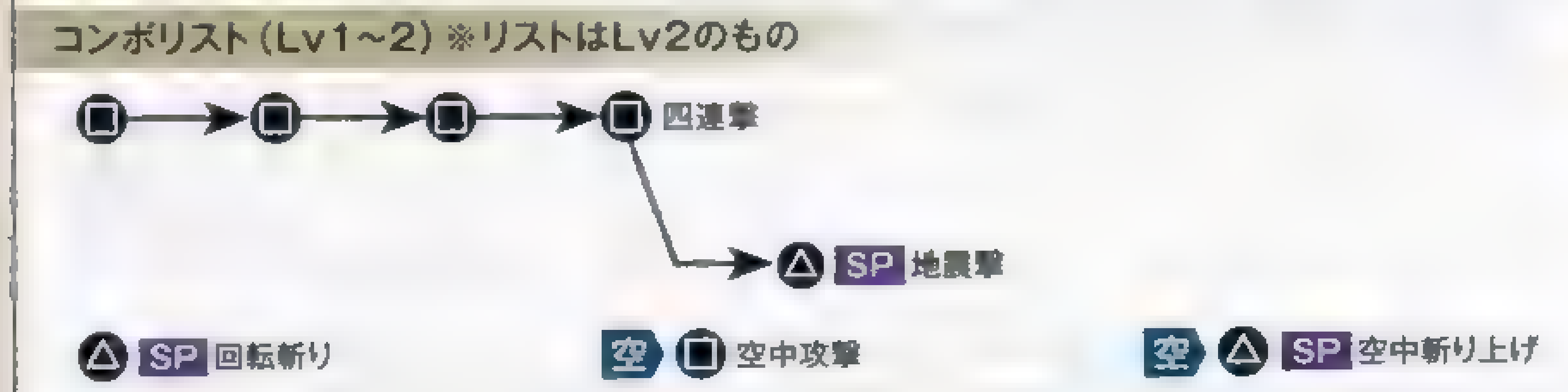
断罪の咆哮（だんざいのほうこう）

入手条件	A分岐一章一節クリア後に販売開始
備考	―



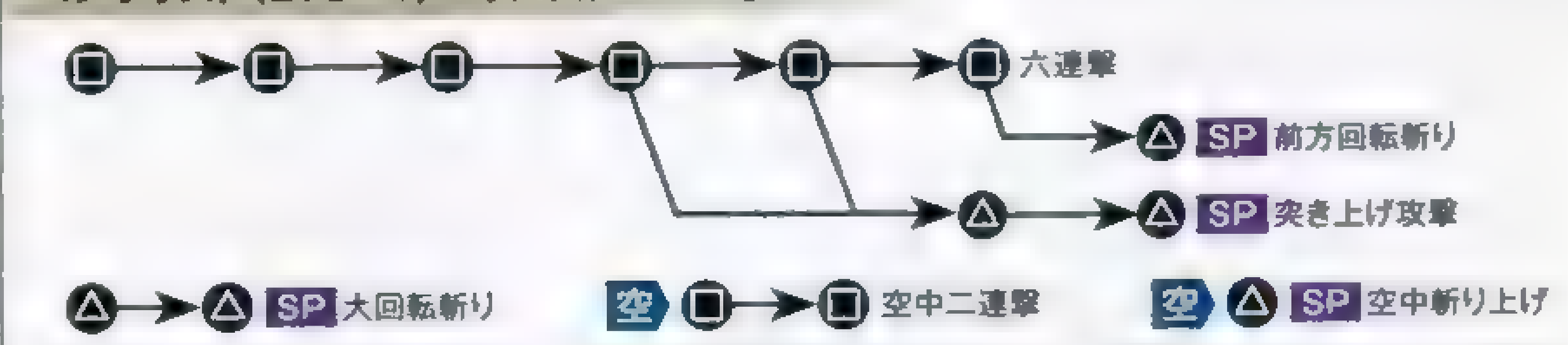
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	42	L	―	3700
Lv2	55	L	武器素材(銅)	3100
Lv3	68	L	武器素材(銅)	3600
Lv4	134	L	武器素材(銀)	19100

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×2で二連撃

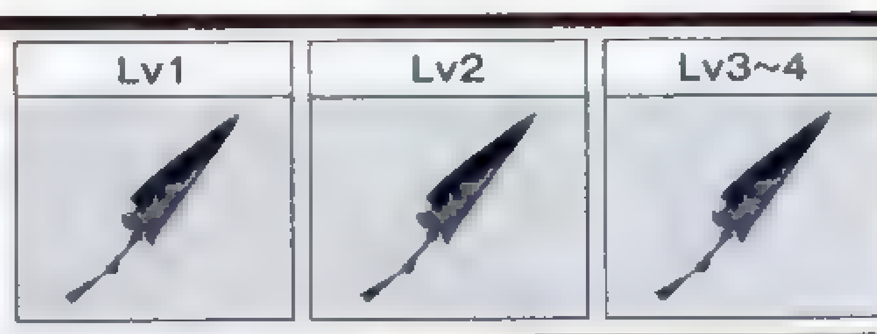
コンボリスト(Lv3~4) ※リストはLv4のもの



Lv3の場合:【地上】□×5で五連撃、△でSP回転斬り

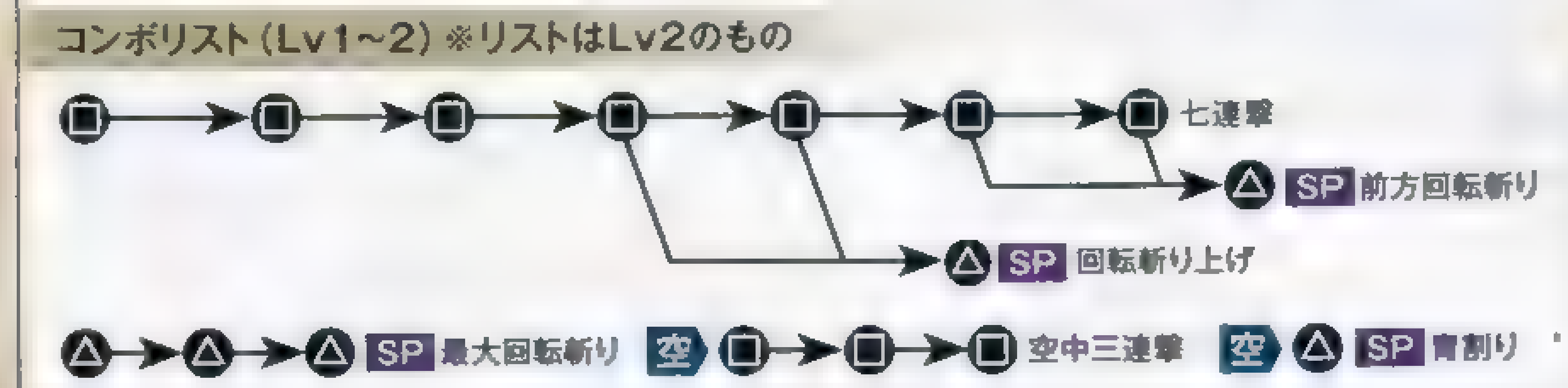
トウの剣（けん） DLC

入手条件	DLC(P.252)
備考	―



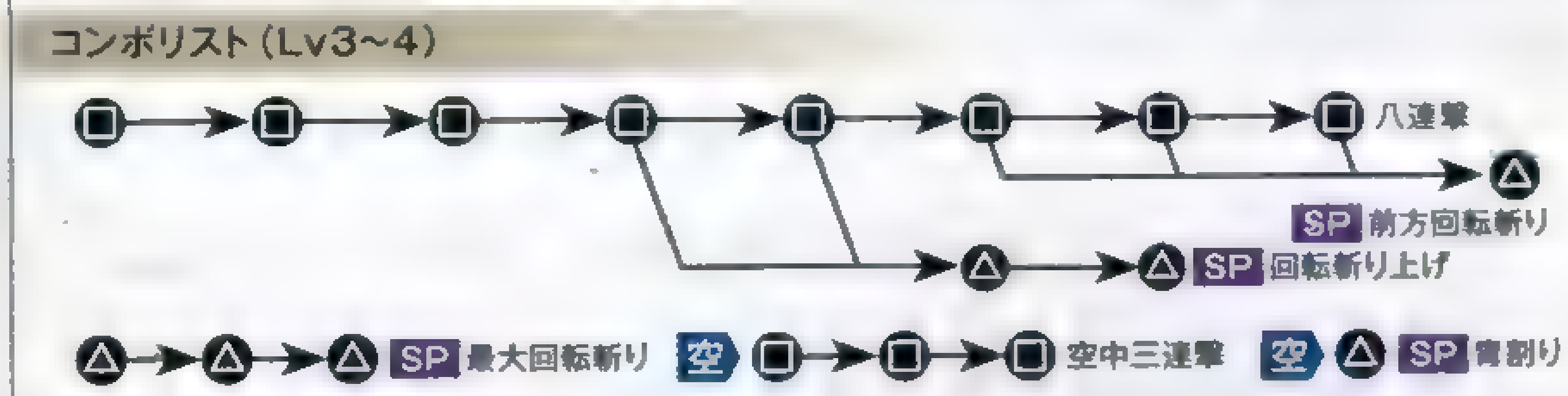
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	128	L	―	―
Lv2	159	L	武器素材(金)	0
Lv3	202	L	武器素材(白)	0
Lv4	254	L	武器素材(黒)	0

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×6で六連撃、□×4~6→△でSP地震撃/【空中】□×2で空中二連撃

コンボリスト(Lv3~4)



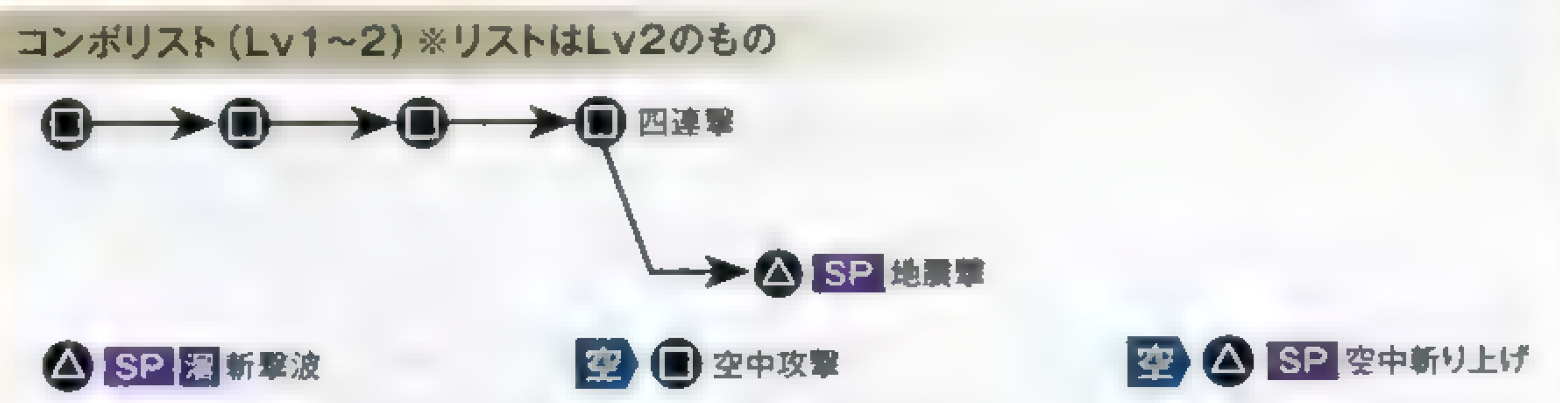
ニーアの剣（けん） DLC

入手条件	DLC(P.252)
備考	―



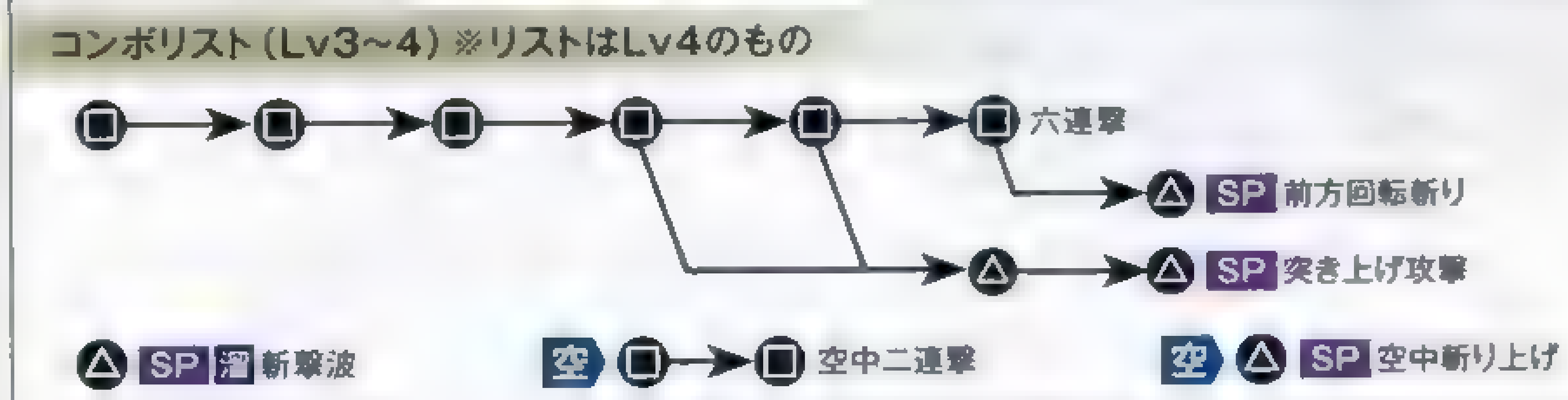
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	49	M	―	―
Lv2	102	L	武器素材(銀)	0
Lv3	169	L	武器素材(金)	0
Lv4	235	L	武器素材(白)	0

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×3で三連撃

コンボリスト(Lv3~4) ※リストはLv4のもの



Lv3の場合:【地上】□×5で五連撃

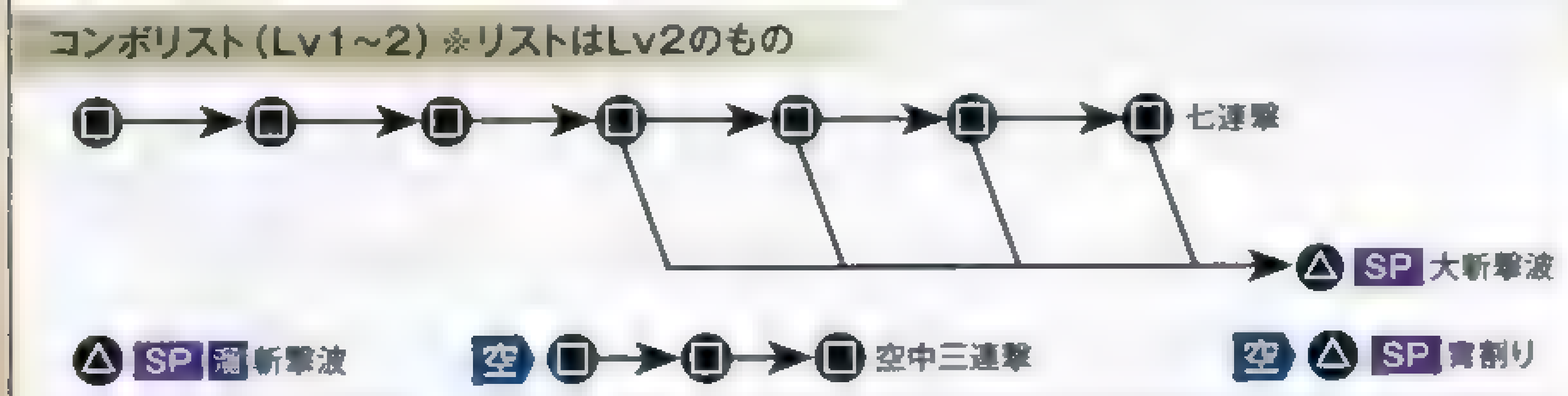
フリアエの短剣（たんけん） DLC

入手条件	DLC(P.252)
備考	―



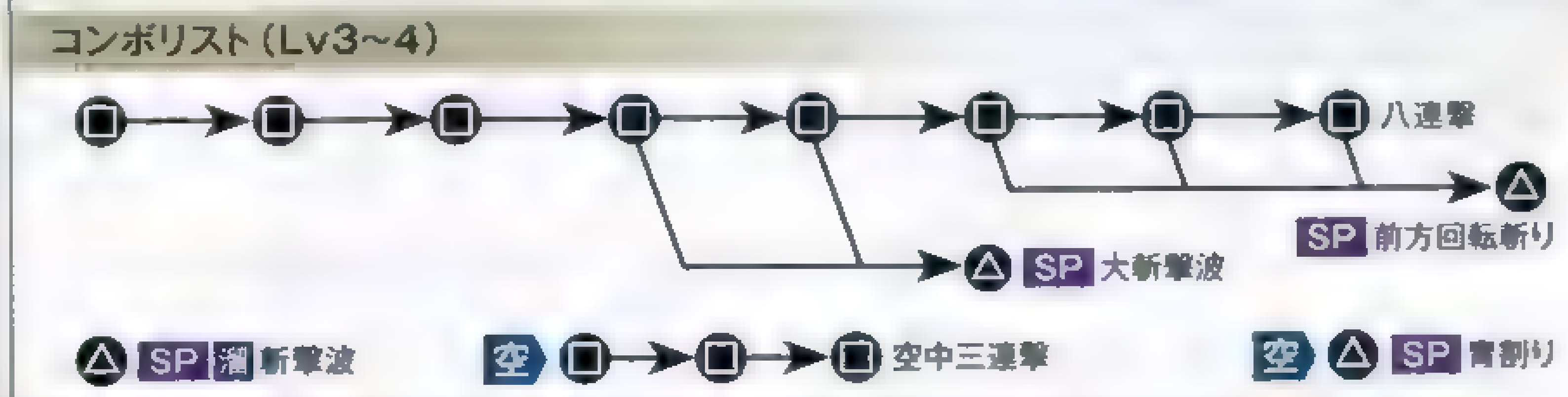
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	40	S	―	―
Lv2	84	S	武器素材(銀)	0
Lv3	139	S	武器素材(金)	0
Lv4	192	S	武器素材(白)	0

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×6で六連撃、□×4~6→△でSP大斬撃波/【空中】□×2で空中二連撃

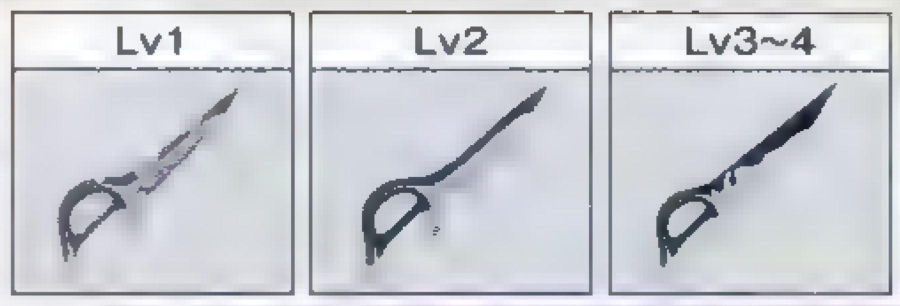
コンボリスト(Lv3~4)



謀略と背徳

入手条件	B分岐出現後、セントを連れてミッションを4回クリア
備考	−

Lv1 / Lv2 / Lv3~4



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	129	S	−	−
Lv2	150	S	武器素材(白)	54200
Lv3	208	M	武器素材(黒)	93700
Lv4	218	M	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

□→□→□→□→□→□ 六連撃
→△ SP 大斬撃波
△ SP 溜 斬撃波
空 □ 空中攻撃
空 △ SP 空中斬り上げ

Lv1の場合:【地上】□×5で五連撃、□×4~5→△で SP 大斬撃波

コンボリスト(Lv3~4)

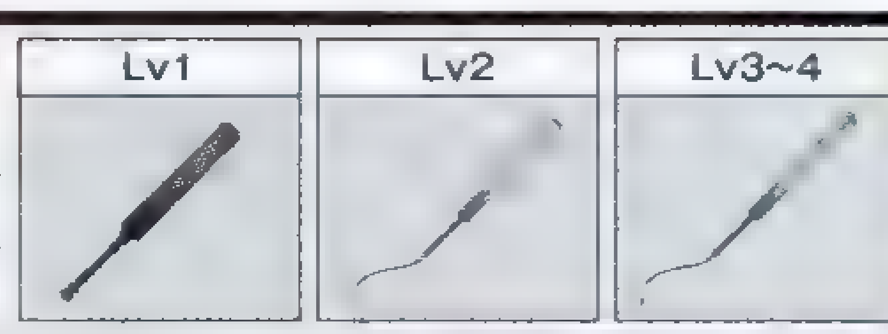
□→□→□→□→□→□→□ 七連撃
→△ SP 前方回転斬り
→△ SP 大斬撃波
△ SP 溜 斬撃波
空 □→□ 空中二連撃
空 △ SP 空中斬り上げ

−

雷王

入手条件	A分岐二章一節クリア後に販売開始
備考	−

Lv1 / Lv2 / Lv3~4



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	35	S	−	7700
Lv2	46	M	武器素材(銅)	6500
Lv3	54	M	武器素材(銅)	7500
Lv4	87	M	武器素材(銀)	19100

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

□→□→□→□→□→□→□ 七連撃
→△→△ SP 突き上げ攻撃
△ SP 溜 斬撃波
空 □→□ 空中二連撃
空 △ SP 空中斬り上げ

Lv1の場合:【地上】□×6で六連撃、□×4~6→△で SP 地震撃

コンボリスト(Lv3~4) ※リストはLv4のもの

□→□→□→□→□→□→□→□ 八連撃
→△ SP 前方回転斬り
→△→△ SP 突き上げ攻撃
△ SP 溜 斬撃波
空 □→□→□ 空中三連撃
空 △ SP 空中斬り上げ

Lv3の場合:【地上】□×7で七連撃、□×6~7→△で SP 前方回転斬り

歪なる飢餓

入手条件	A分岐一章四節をクリア
備考	−

Lv1 / Lv2 / Lv3~4



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	66	S	−	−
Lv2	83	S	武器素材(銅)	4500
Lv3	99	M	武器素材(銅)	5300
Lv4	116	M	武器素材(銅)	6000

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

□→□→□→□→□ 五連撃
→△ SP 連 突き(連撃)
△ SP 溜 突進
空 □ 空中攻撃
空 △ SP 滑空突き

Lv1の場合:【地上】□×3で三連撃

コンボリスト(Lv3~4)

□→□→□→□→□ 五連撃
→△ SP 攻撃(振り回し)
→△ SP 連 突き(連撃)
△ SP 溜 突進
空 □ 空中攻撃
空 △ SP 滑空突き

−

エリスの槍 DLC

入手条件	DLC(P.252)
備考	−

Lv1 / Lv2 / Lv3~4



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	70	S		−
Lv2	146	S	武器素材(銀)	0
Lv3	242	S	武器素材(金)	0
Lv4	336	S	武器素材(白)	0

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

□→□→□→□→□ 五連撃
→△ SP 溜 突き(溜め)
△ SP 溜 突進
空 □ 空中攻撃
空 △ SP 落下突き

Lv1の場合:【地上】□×4で四連撃、□×1~4→△で SP 溜 突き(溜め)

コンボリスト(Lv3~4)

□→□→□→□→□ 五連撃
→△ SP 攻撃(振り回し)
→△ SP 溜 突き(溜め)
△ SP 溜 突進
空 □ 空中攻撃
空 △ SP 落下突き

−

王位簒奪者の槍

入手条件	A分岐四章一節クリア後に販売開始
備考	−

Lv1 / Lv2 / Lv3~4



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	145	S	−	25200
Lv2	169	M	武器素材(銀)	21200
Lv3	245	L	武器素材(銀)	24800
Lv4	311	L	武器素材(金)	43000

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

□→□→□ 三連撃
→△ SP 溜 突き(溜め)
△ SP 溜 突進
空 □ 空中攻撃
空 △ SP 落下突き

Lv1の場合:【地上】□×1~3からSP攻撃に派生しない

コンボリスト(Lv3~4)

□→□→□→□ 四連撃
→△ SP 跳躍攻撃
→△ SP 溜 突き(溜め)
△ SP 溜 突進
空 □ 空中攻撃
空 △ SP 落下突き

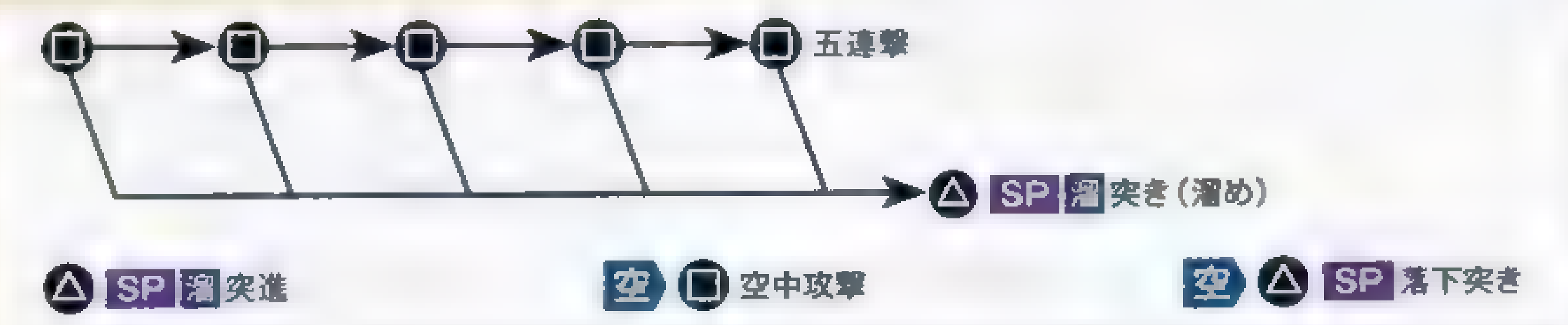
奇術師の杖

入手条件	A分岐五章一節クリア後に販売開始
備考	—



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	153	S	—	37800
Lv2	173	S	武器素材(金)	32200
Lv3	187	S	武器素材(金)	37600
Lv4	201	S	武器素材(金)	43000

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×4で四連撃

コンボリスト(Lv3~4)



—

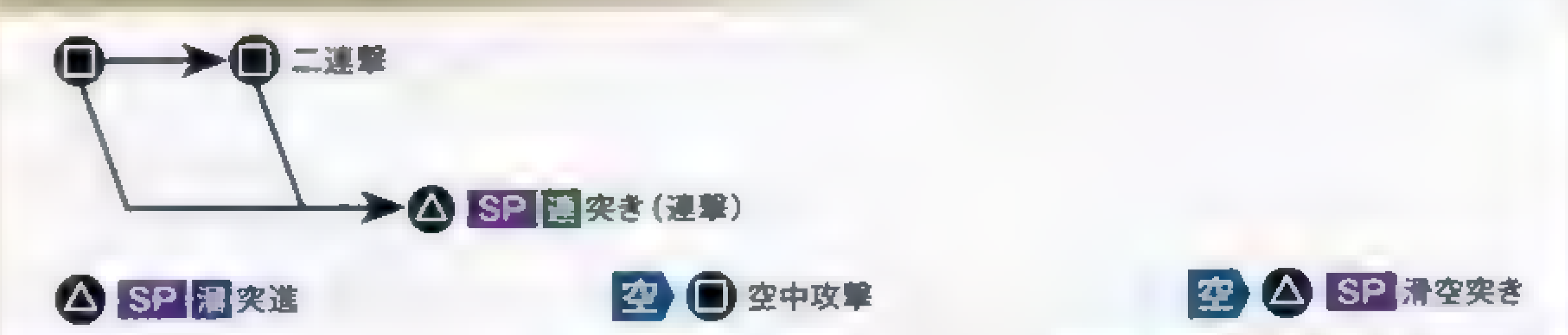
血竜の焔

入手条件	B分岐一節クリア後に販売開始
備考	—



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	226	L	—	48300
Lv2	245	L	武器素材(金)	41200
Lv3	368	L	武器素材(白)	63300
Lv4	478	L	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1~2)



—

コンボリスト(Lv3~4)



—

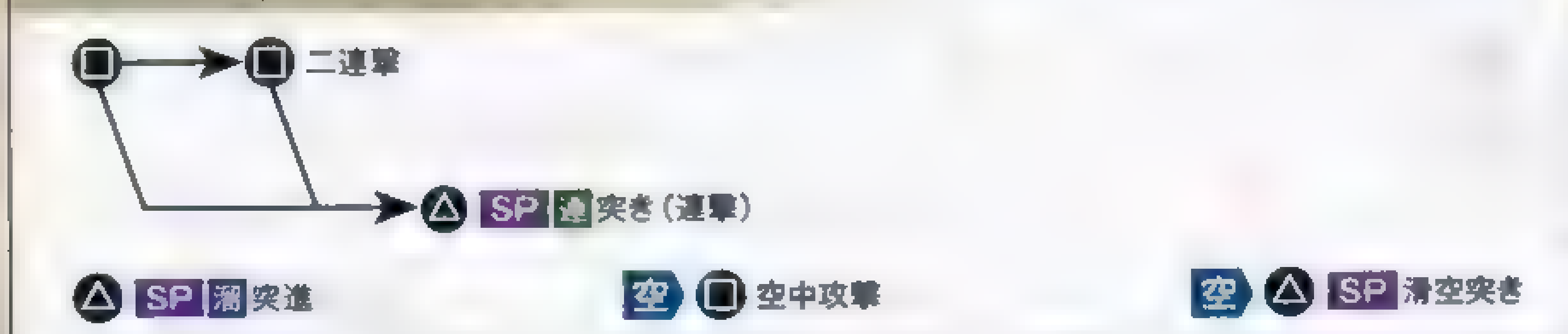
終焉の警鐘

入手条件	C分岐四節の宝箱
備考	—



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	342	L	—	—
Lv2	364	L	武器素材(白)	59700
Lv3	456	L	武器素材(黒)	93700
Lv4	574	L	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1~2)



—

コンボリスト(Lv3~4)



—

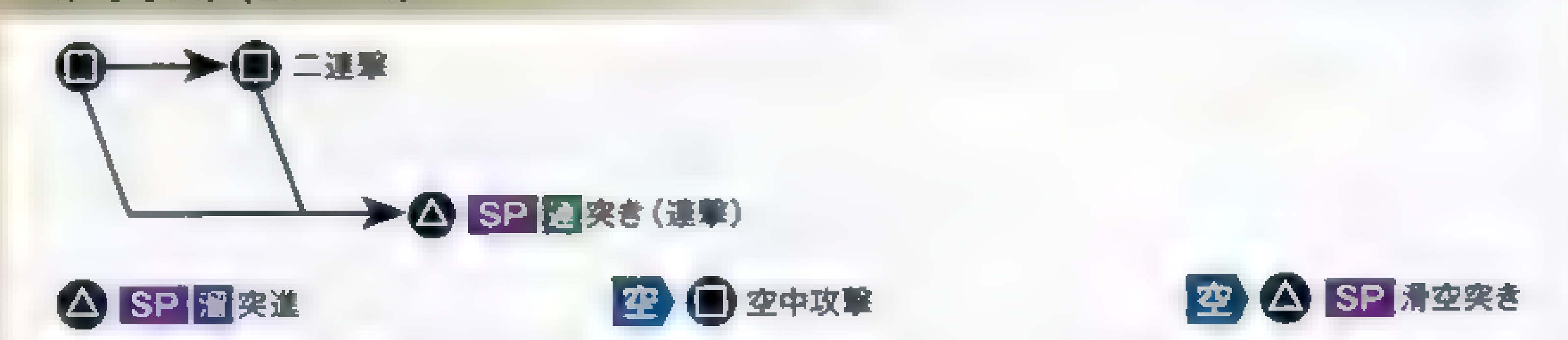
守護者の宣誓

入手条件	A分岐二章六節クリア後に販売開始
備考	—



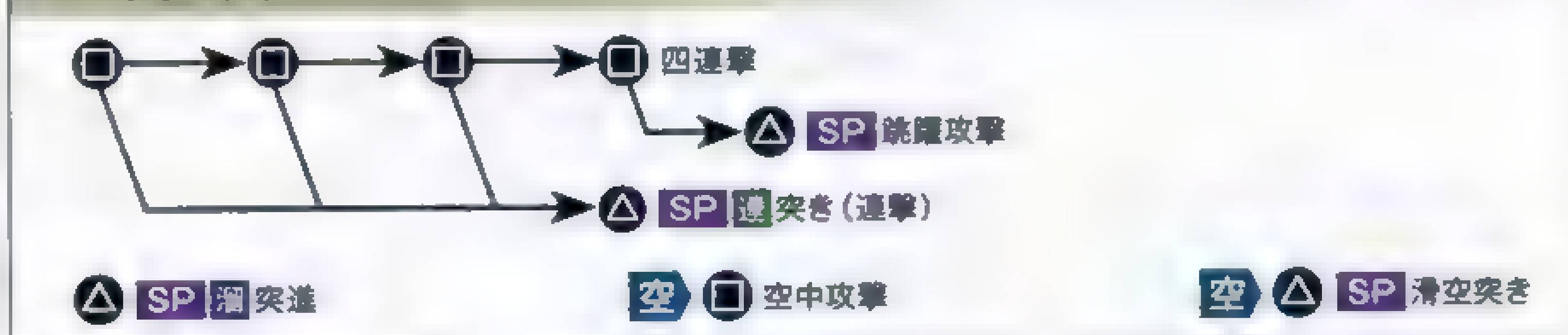
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	106	M	—	12400
Lv2	147	M	武器素材(銅)	10300
Lv3	183	M	武器素材(銀)	16700
Lv4	203	M	武器素材(銀)	19100

コンボリスト(Lv1~2)



—

コンボリスト(Lv3~4)



—

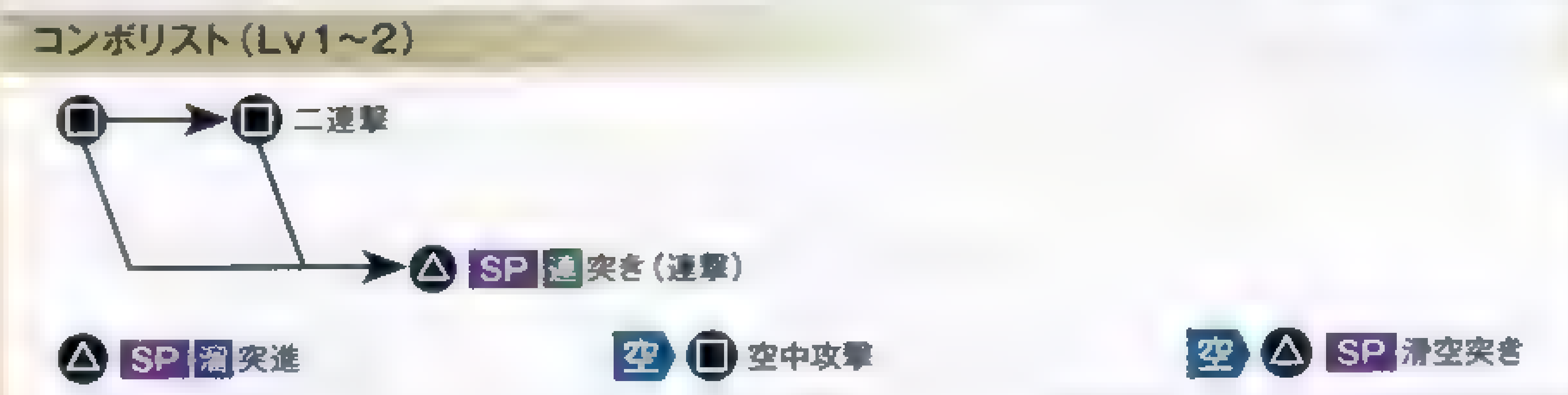
聖帝の涙

入手条件	B分岐五節クリア後に販売開始
備考	アンデッドへの攻撃力増加(P.211)



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	243	L	—	56700
Lv2	260	L	武器素材(金)	48300
Lv3	291	L	武器素材(白)	63300
Lv4	378	L	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1~2)



—

コンボリスト(Lv3~4)



—

千年樹の嘆き（せんねんじゅのなげき）

入手条件	A分岐三章四節クリア後に販売開始
備考	—

Lv1 
Lv2 
Lv3~4 

Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	133	M	—	20600
Lv2	164	L	武器素材(銀)	17300
Lv3	219	L	武器素材(銀)	20200
Lv4	311	L	武器素材(金)	43000

コンボリスト(Lv1~2)

- □→□ 二連撃
- □(1～2)→△ SP 溜 突き(溜め)
- △ SP 溜 突進
- 空 □ 空中攻撃
- 空 △ SP 落下突き

—

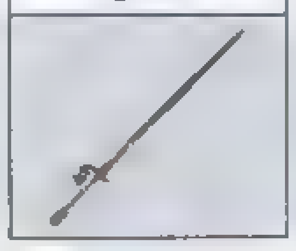
コンボリスト(Lv3~4)

- □→□→□→□ 四連撃
- □→□→□→□→△ SP 跳躍攻撃
- □(1～3)→△ SP 溜 突き(溜め)
- △ SP 溜 突進
- 空 □ 空中攻撃
- 空 △ SP 落下突き

—

堕天の罪業（だてんのざいごう）

入手条件	B分岐出現後、ディトを連れてミッションを4回クリア
備考	—

Lv1 
Lv2 
Lv3~4 

Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	226	M	—	—
Lv2	262	M	武器素材(白)	54200
Lv3	415	M	武器素材(黒)	93700
Lv4	435	M	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

- □→□→□→□ 四連撃
- □(1～4)→△ SP 連 突き(連撃)
- △ SP 溜 突進
- 空 □ 空中攻撃
- 空 △ SP 滑空突き

Lv1の場合:【地上】□×3で三連撃、□×1~3→△で SP 連 突き(連撃)

コンボリスト(Lv3~4)

- □→□→□→□→□ 五連撃
- □→□→□→□→□→△ SP 跳躍攻撃
- □(1～4)→△ SP 連 突き(連撃)
- △ SP 溜 突進
- 空 □ 空中攻撃
- 空 △ SP 滑空突き

—

ファイブの槍（やり） DLC

入手条件	DLC(P.252)
備考	—

Lv1 
Lv2 
Lv3~4 

Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	212	M	—	—
Lv2	263	M	武器素材(金)	0
Lv3	335	M	武器素材(白)	0
Lv4	422	M	武器素材(黒)	0

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

- □→□→□→□ 四連撃
- □(1～4)→△ SP 連 突き(連撃)
- △ SP 溜 突進
- 空 □ 空中攻撃
- 空 △ SP 落下突き

Lv1の場合:【地上】□×3で三連撃、□×1~3→△で SP 連 突き(連撃)

コンボリスト(Lv3~4)

- □→□→□→□→□ 五連撃
- □→□→□→□→□→△ SP 攻撃(振り回し)
- □(1～4)→△ SP 連 突き(連撃)
- △ SP 溜 突進
- 空 □ 空中攻撃
- 空 △ SP 落下突き

夜叉眼楼（やしゃめいろう）

入手条件	A分岐五章三節の宝箱
備考	敵をおびえ状態にする(P.211)

Lv1 
Lv2 
Lv3~4 

Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	183	M	—	—
Lv2	199	M	武器素材(金)	35800
Lv3	236	L	武器素材(金)	41800
Lv4	390	L	武器素材(白)	72300

コンボリスト(Lv1~3) ※リストはLv2~3のもの

- □→□→□ 三連撃
- □(1～3)→△ SP 溜 突き(溜め)
- △ SP 溜 突進
- 空 □ 空中攻撃
- 空 △ SP 落下突き

Lv1の場合:【地上】□×2で二連撃、□×1~2→△で SP 溜 突き(溜め)

コンボリスト(Lv4)

- □→□→□→□ 四連撃
- □→□→□→□→△ SP 跳躍攻撃
- □(1～3)→△ SP 溜 突き(溜め)
- △ SP 溜 突進
- 空 □ 空中攻撃
- 空 △ SP 落下突き

—

友愛の槍（ゆうあいのやり）

入手条件	アコールの依頼"火打ち石"をクリア
備考	—

Lv1 
Lv2 
Lv3~4 

Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	73	S	—	—
Lv2	88	S	武器素材(銅)	7900
Lv3	102	S	武器素材(銅)	9200
Lv4	145	S	武器素材(銀)	19100

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

- □→□→□→□→□ 五連撃
- □(1～5)→△ SP 連 突き(連撃)
- △ SP 溜 突進
- 空 □ 空中攻撃
- 空 △ SP 滑空突き

Lv1の場合:【地上】□×4で四連撃

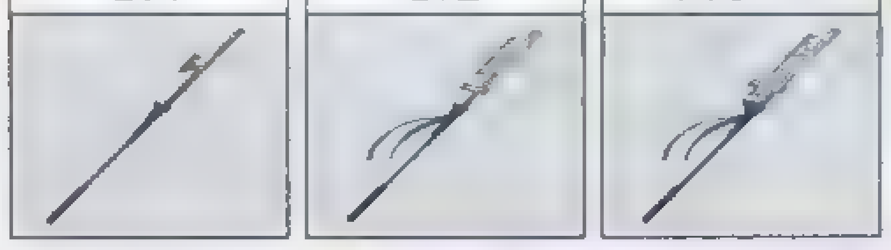
コンボリスト(Lv3~4)

- □→□→□→□→□ 五連撃
- □→□→□→□→□→△ SP 跳躍攻撃
- □(1～4)→△ SP 連 突き(連撃)
- △ SP 溜 突進
- 空 □ 空中攻撃
- 空 △ SP 滑空突き

—

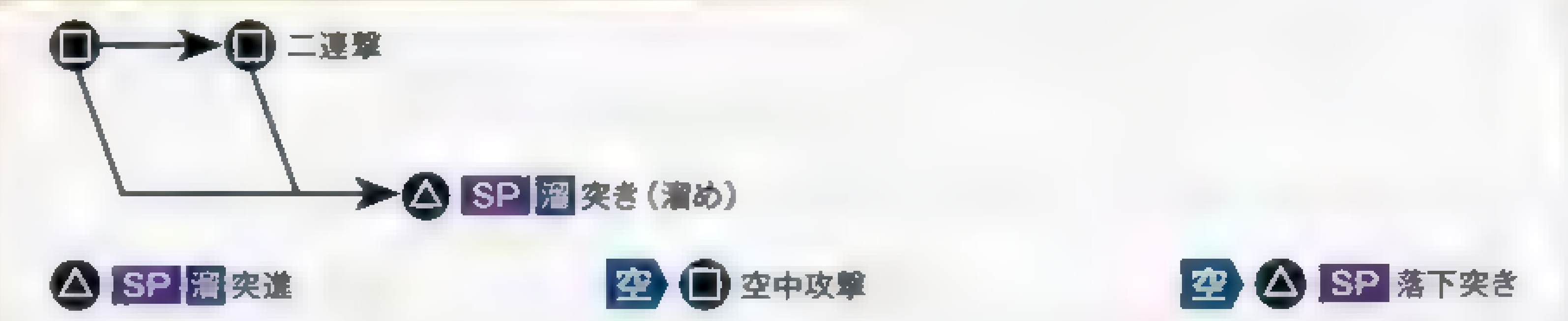
雷姫（らいき）

入手条件	A分岐二章五節の宝箱
備考	—



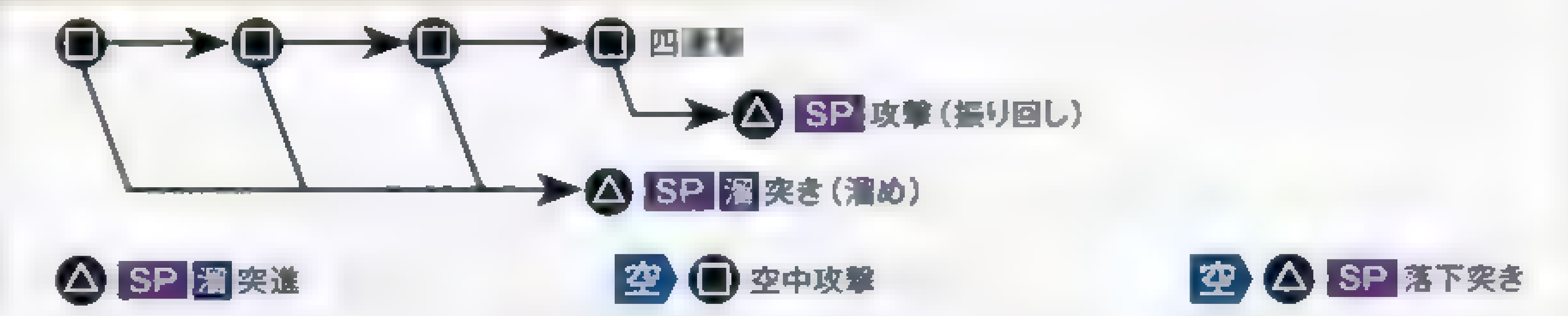
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	98	L	—	—
Lv2	115	L	武器素材(銅)	9600
Lv3	168	L	武器素材(銀)	16700
Lv4	186	L	武器素材(銀)	19100

コンボリスト(Lv1~2)



—

コンボリスト(Lv3~4) ※リストはLv4のもの



Lv3の場合:【地上】□×3で三連撃、□×1~3→△でSP 溜 突き(溜め)

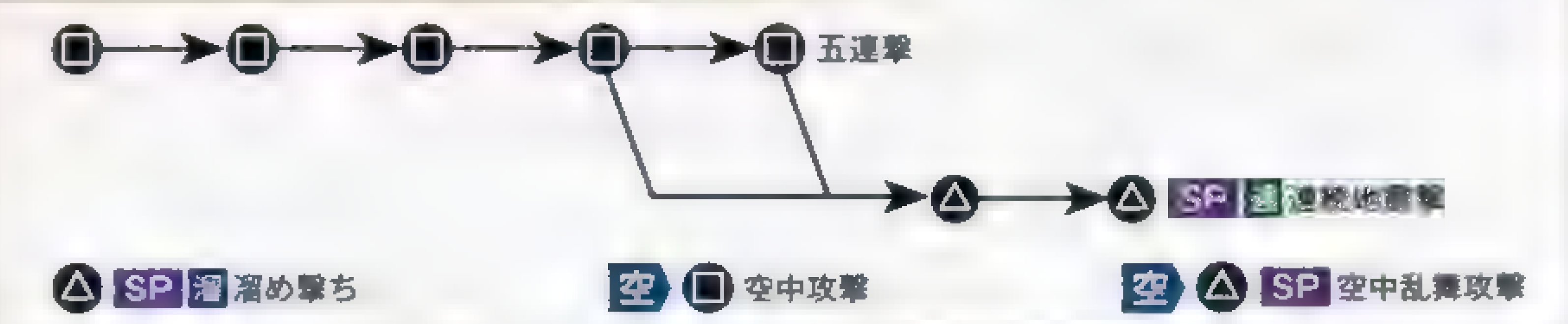
騎兵長の鉄鎧（きへいちょうのてつよろい）

入手条件	B分岐出現後、デカートを連れてミッションを4回クリア
備考	—



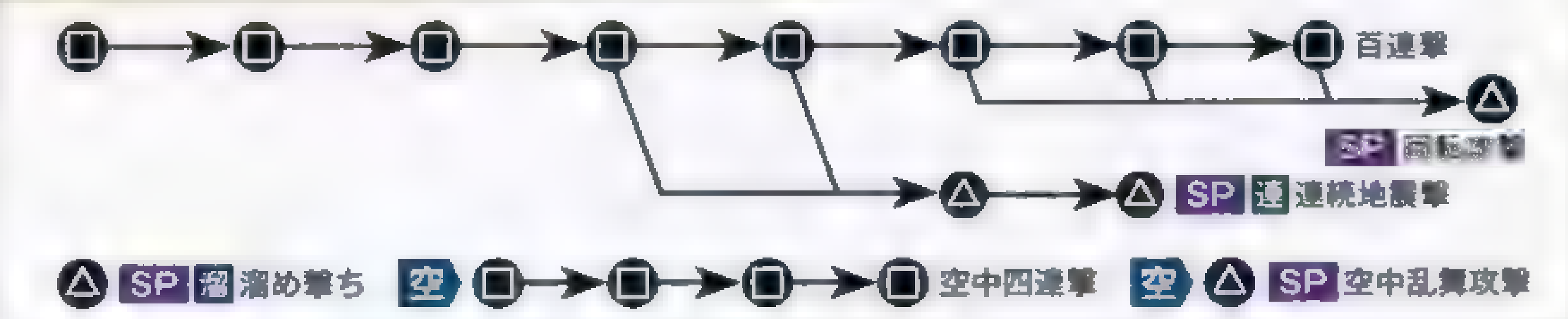
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	207	S	—	—
Lv2	240	S	武器素材(白)	54200
Lv3	317	M	武器素材(黒)	93700
Lv4	322	M	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×3で二連撃

コンボリスト(Lv3~4) ※リストはLv4のもの



Lv3の場合:【地上】□×7で七連撃、□×6~7→△でSP 回転攻撃／【空中】□×3で空中三連撃

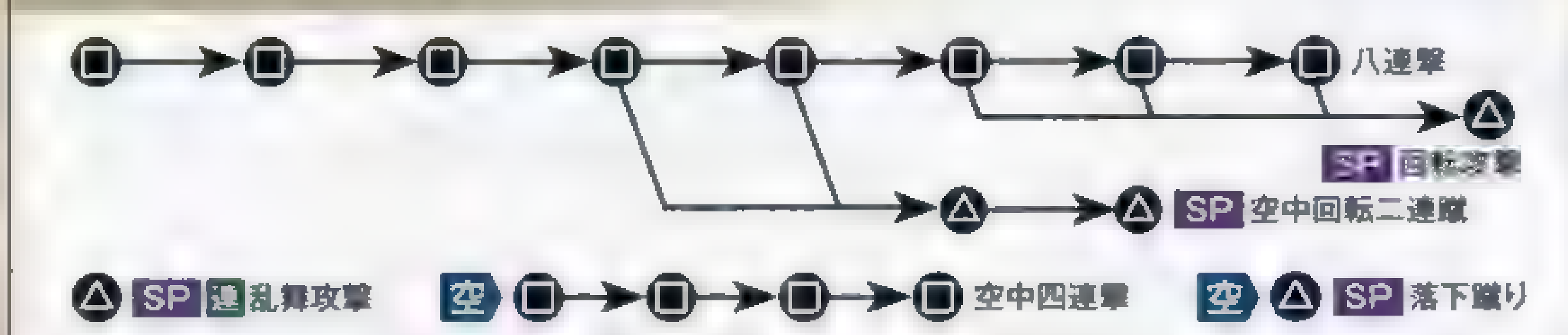
狂王の玩具（きょうおうのがんぐ）

入手条件	C分岐二節クリア後に販売開始
備考	—



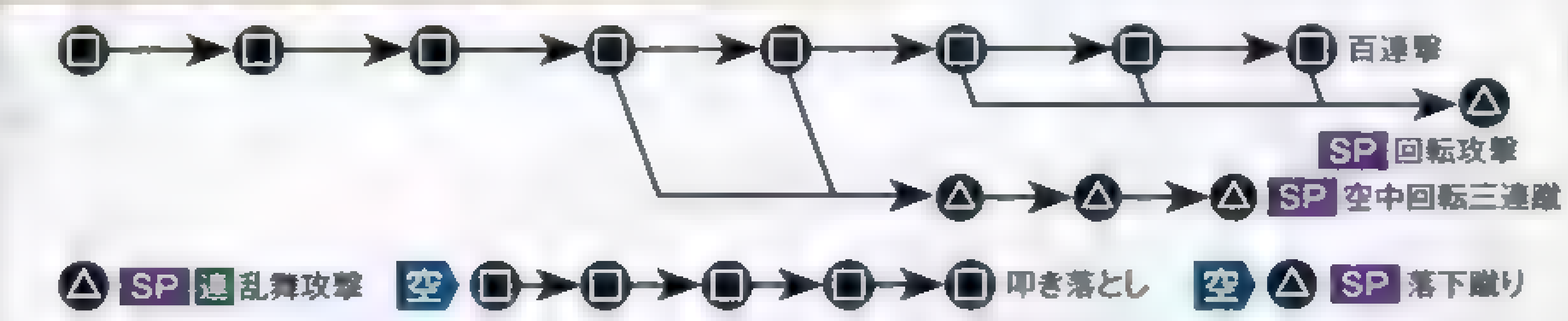
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	215	M	—	63000
Lv2	218	L	武器素材(白)	54200
Lv3	279	L	武器素材(白)	63300
Lv4	362	L	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【空中】□×3で空中三連撃

コンボリスト(Lv3~4) ※リストはLv4のもの



Lv3の場合:【地上】□×4~5→△×2でSP 空中回転二連蹴

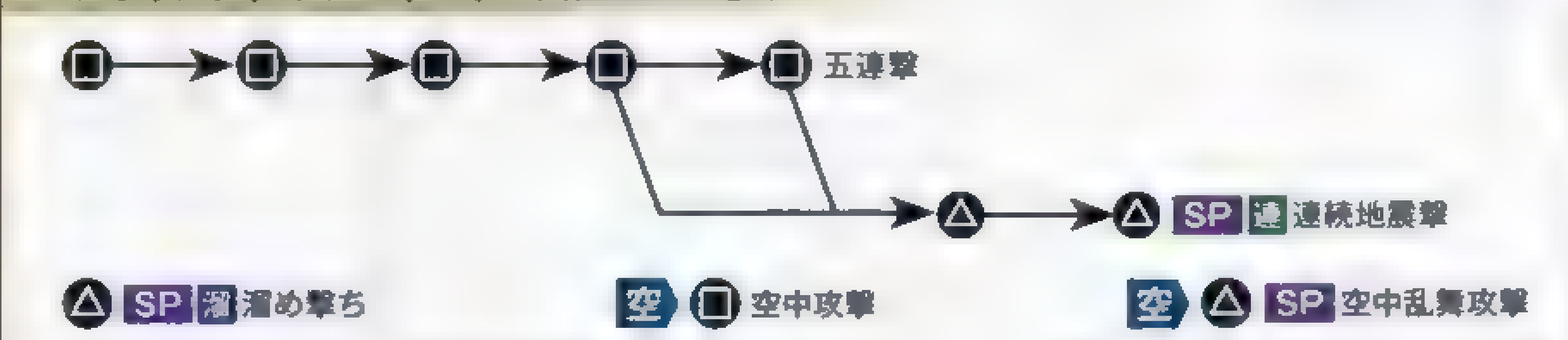
金剛華（こんごうか）

入手条件	A分岐三章三節の宝箱
備考	—



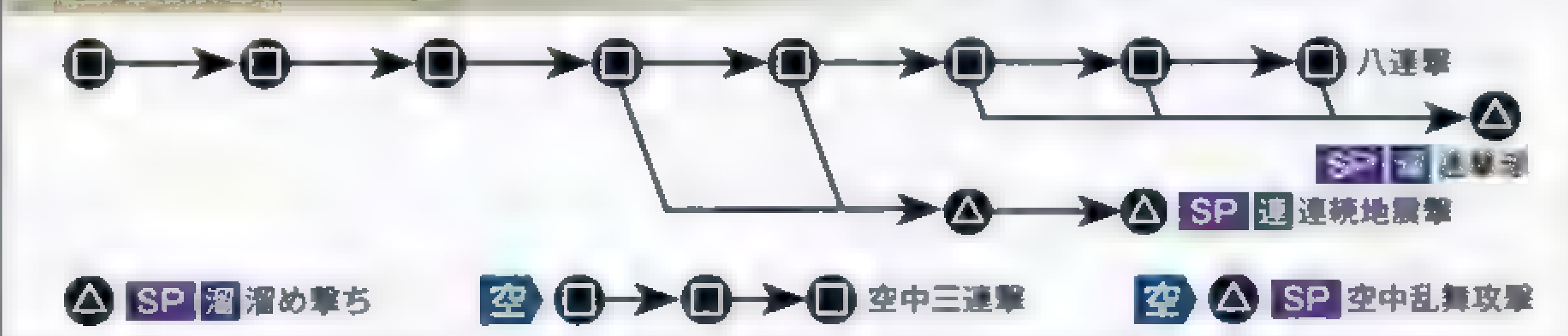
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	133	M	—	—
Lv2	143	L	武器素材(銅)	15100
Lv3	159	L	武器素材(銀)	17800
Lv4	236	L	武器素材(金)	43000

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×3で三連撃

コンボリスト(Lv3~4) ※リストはLv4のもの



Lv3の場合:【地上】□×7で七連撃、□×6~7→△でSP 溜 連撃球／【空中】□×2で空中二連撃

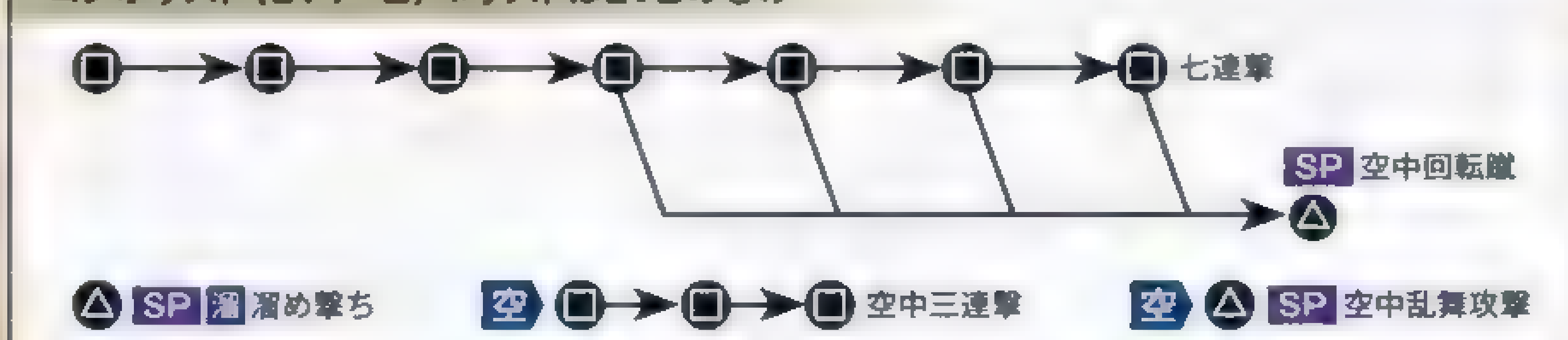
紺碧の腕（こんぺきのうで）

入手条件	アコールの依頼"彗星石"をクリア
備考	—



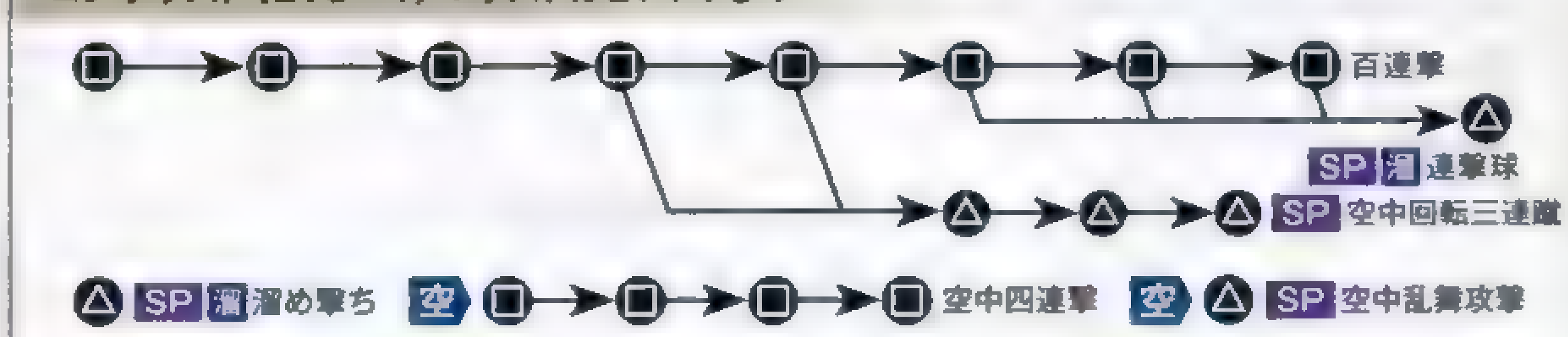
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	173	S	—	—
Lv2	189	M	武器素材(金)	37600
Lv3	204	M	武器素材(金)	43900
Lv4	218	M	武器素材(金)	50100

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合 【地上】□×5で五連撃／【空中】□×2で空中二連撃

コンボリスト(Lv3~4) ※リストはLv4のもの



Lv3の場合:【地上】□×8で八連撃、□×4~5→△×2でSP 空中回転二連蹴

殺戮の茨姫

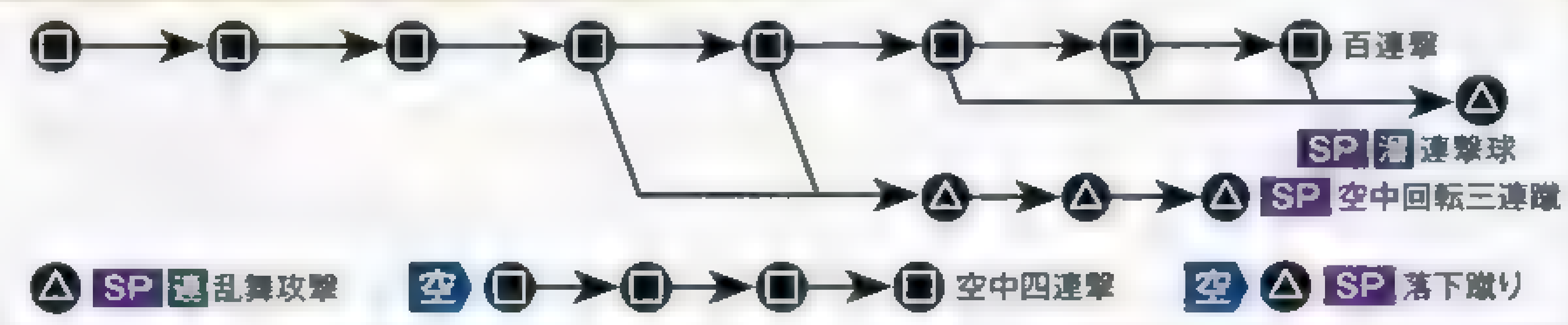
入手条件	C分岐五節クリア後に販売開始
備考	−

Lv1 / Lv2 / Lv3~4



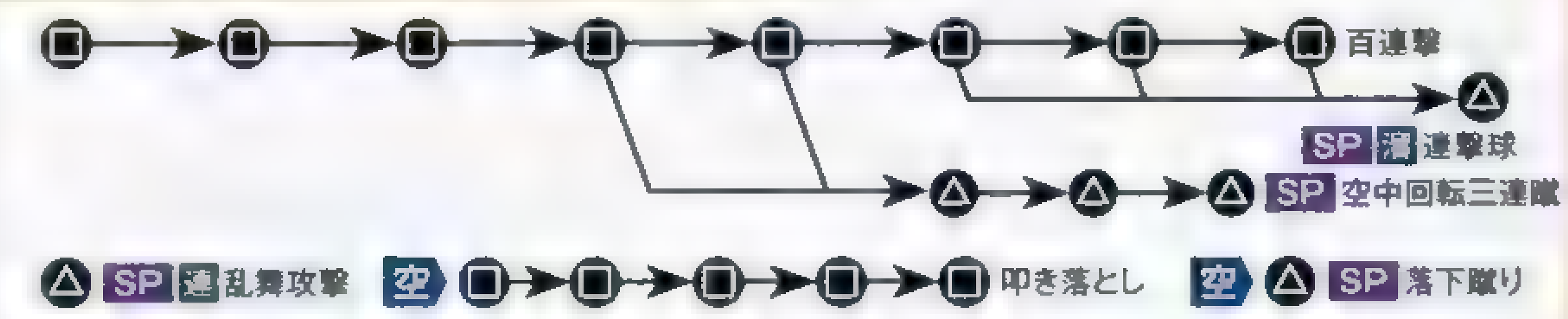
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	210	M	−	71400
Lv2	223	M	武器素材(白)	61500
Lv3	273	M	武器素材(黒)	93700
Lv4	286	M	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1)



−

コンボリスト(Lv2~4)



−

自虐の悦極

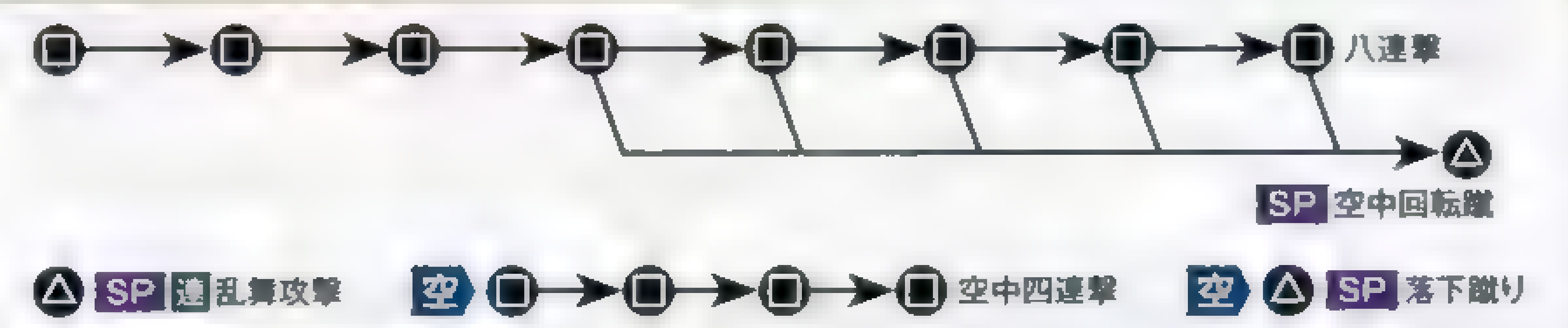
入手条件	A分岐二章六節をクリア
備考	−

Lv1 / Lv2 / Lv3~4



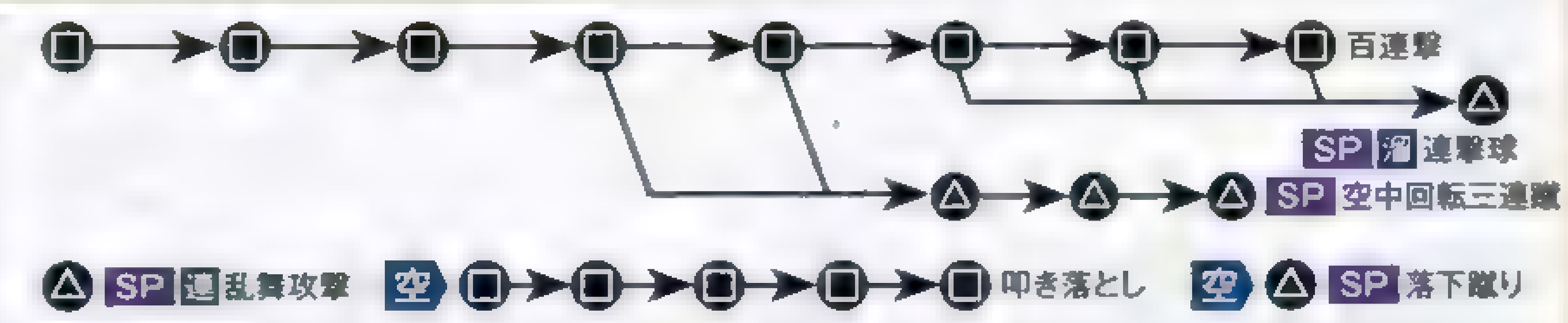
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	93	M	−	−
Lv2	107	M	武器素材(銅)	10300
Lv3	152	L	武器素材(銀)	16700
Lv4	169	L	武器素材(銀)	19100

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×6で六連拳/【空中】□×2で空中二連撃

コンボリスト(Lv3~4) ※リストはLv4のもの



Lv3の場合:【地上】□×4~5→△×2でSP空中回転二連蹴

深紅閃針

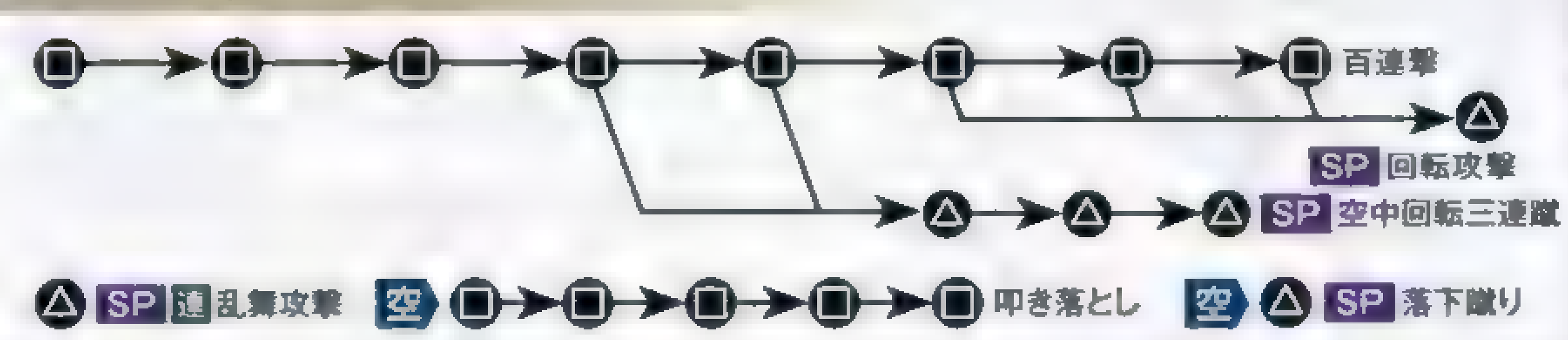
入手条件	A分岐五章二節の宝箱
備考	−

Lv1 / Lv2 / Lv3~4



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	147	M	−	−
Lv2	160	M	武器素材(金)	32200
Lv3	164	L	武器素材(金)	37600
Lv4	177	L	武器素材(金)	43000

コンボリスト(Lv1~4)



聖帝の爪

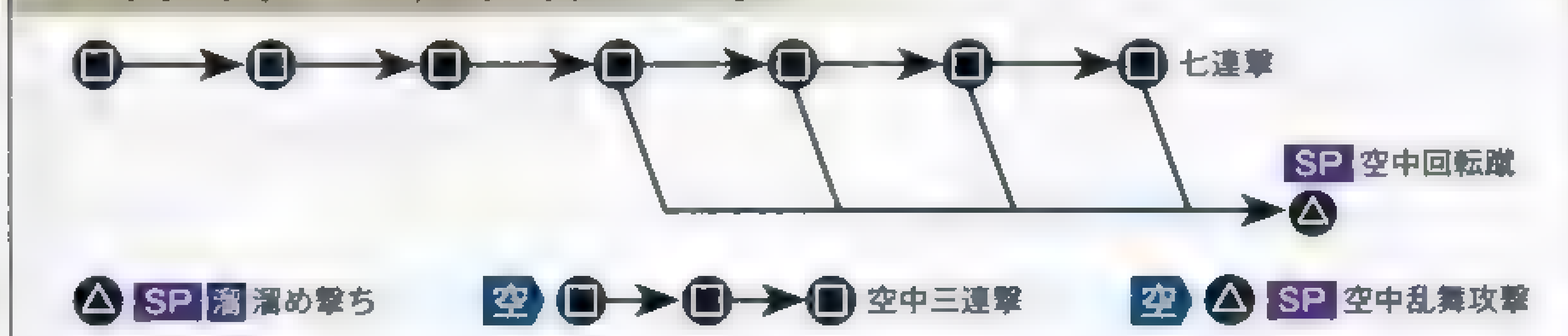
入手条件	A分岐四章一節クリア後に販売開始
備考	アンデッドへの攻撃力増加(P.211)

Lv1 / Lv2 / Lv3~4



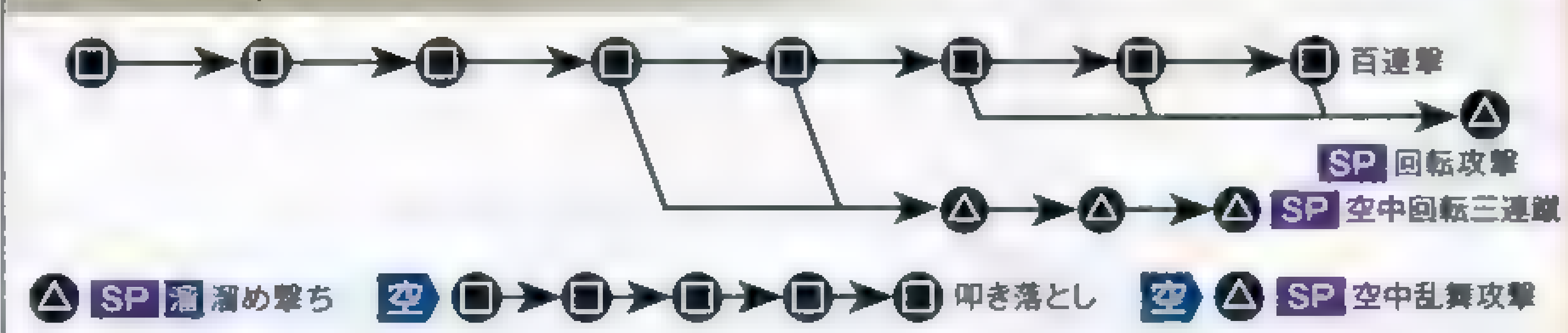
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	127	M	−	25200
Lv2	141	M	武器素材(銀)	21200
Lv3	155	M	武器素材(銀)	24800
Lv4	196	M	武器素材(金)	43000

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×5で五連撃/【空中】□×2で空中二連撃

コンボリスト(Lv3~4) ※リストはLv4のもの

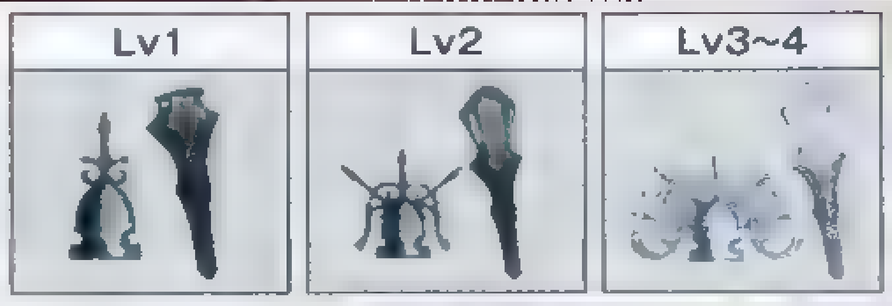


Lv3の場合:【地上】□×8で八連撃、□×4~5→△×2でSP空中回転二連蹴

氷衝の拳

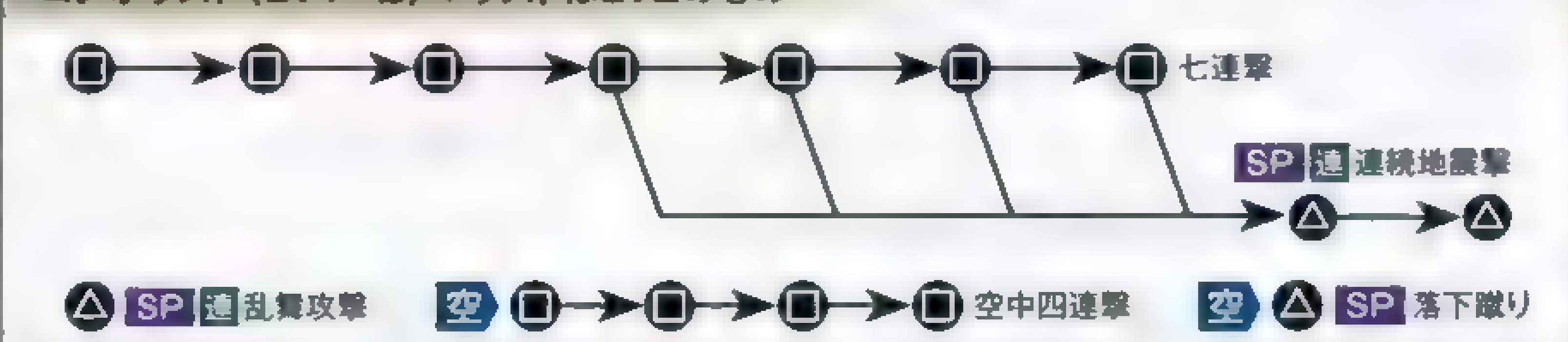
入手条件	A分岐三章一節クリア後に販売開始
備考	−

Lv1 / Lv2 / Lv3~4



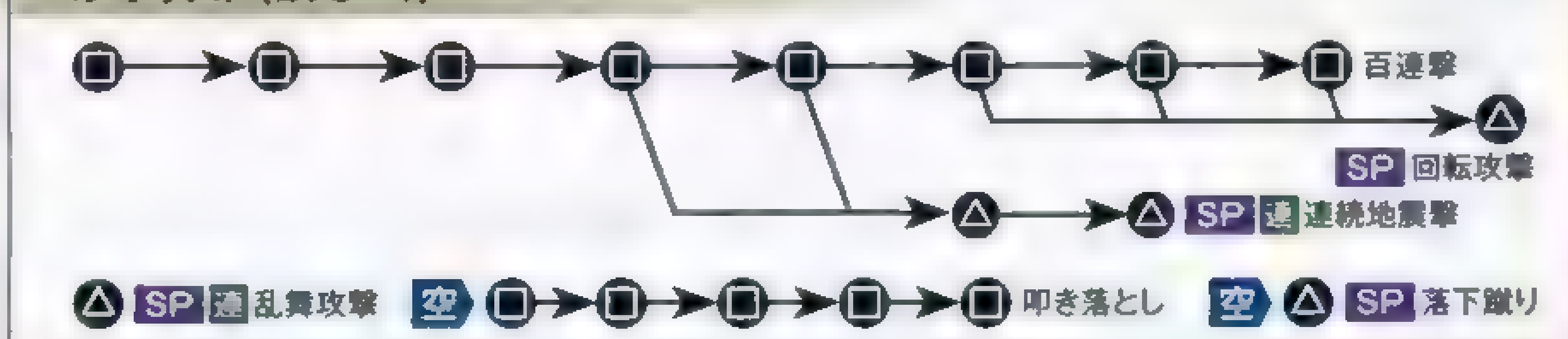
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	109	S	−	15900
Lv2	125	S	武器素材(銅)	13300
Lv3	147	S	武器素材(銀)	16700
Lv4	163	S	武器素材(銀)	19100

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】】□×4~7からSP攻撃に派生しない/【空中】□×3で空中三連撃

コンボリスト(Lv3~4)



−

封戒の冥王

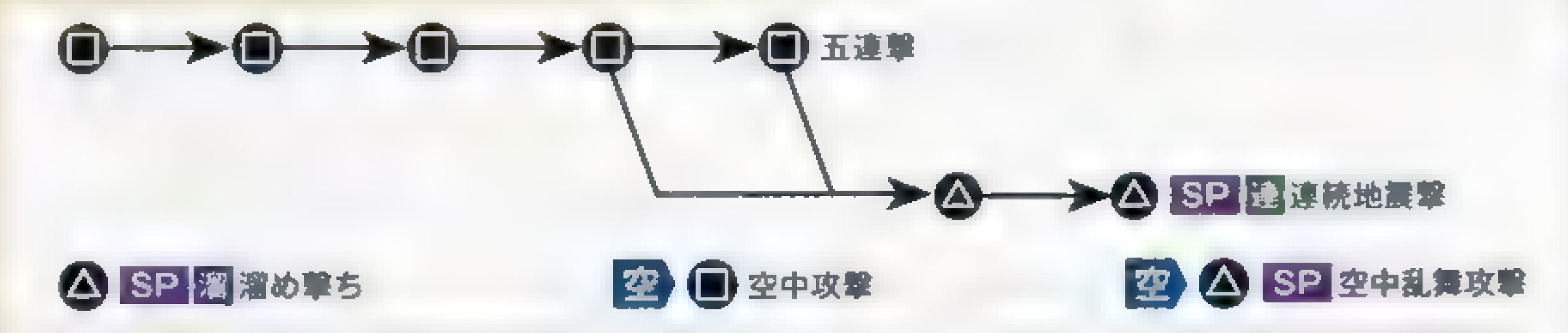
入手条件	異節:1の宝箱
備考	–

Lv1	Lv2	Lv3~4



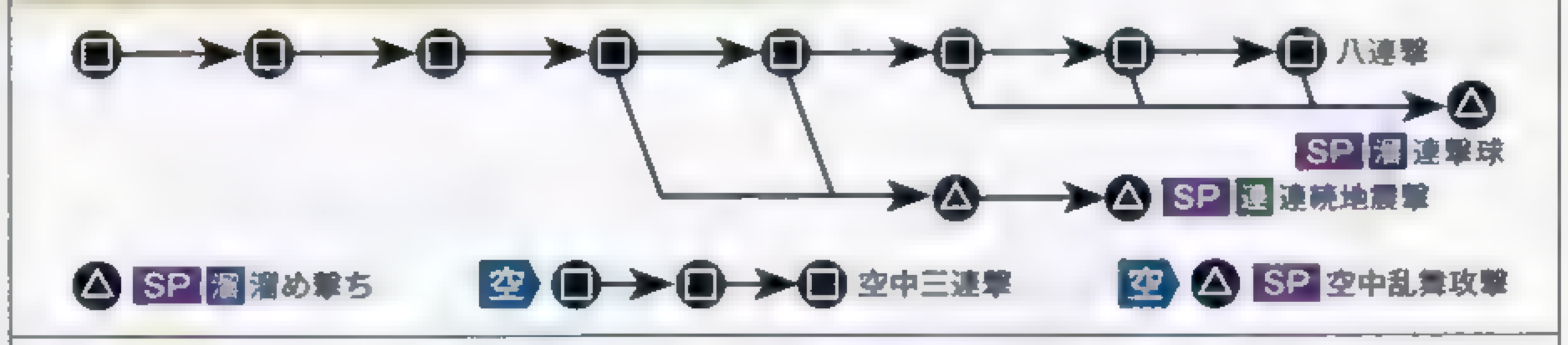
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	287	M	–	–
Lv2	304	M	武器素材(白)	63300
Lv3	364	M	武器素材(黒)	93700
Lv4	381	M	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×3で三連撃

コンボリスト(Lv3~4) ※リストはLv4のもの



Lv3の場合:【地上】□×7で七連撃、□×6~7→△でSP 溜 連撃球/【空中】□×2で空中二連撃

フォウの爪 DLC

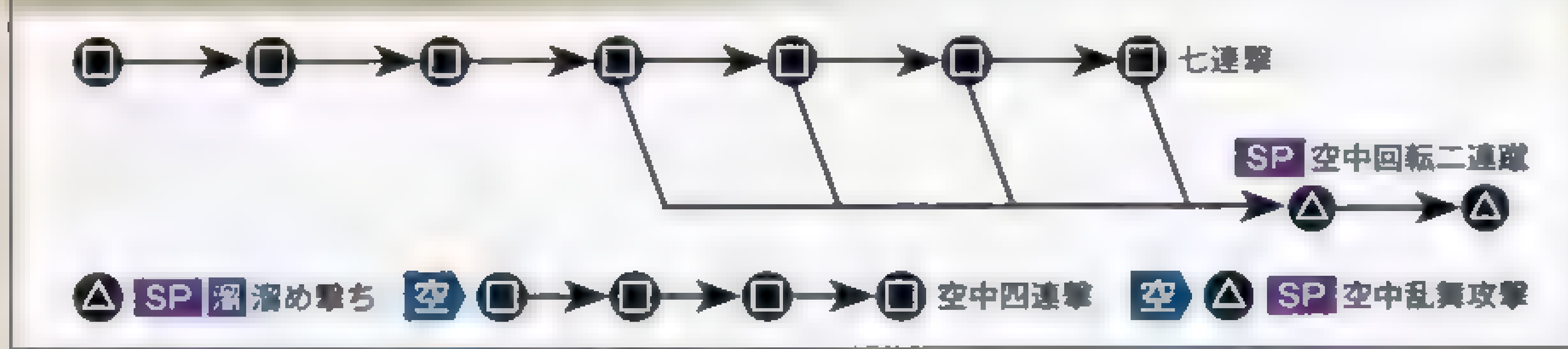
入手条件	DLC(P 252)
備考	–

Lv1	Lv2	Lv3~4



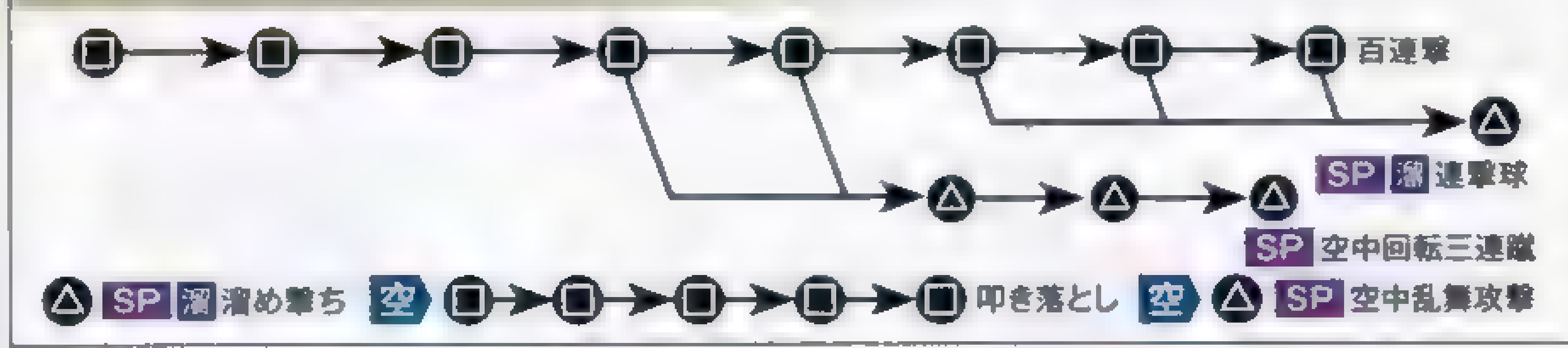
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	186	M	–	–
Lv2	231	M	武器素材(金)	0
Lv3	282	M	武器素材(白)	0
Lv4	329	M	武器素材(黒)	0

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×3で六連拳、□×4~6→△でSP 空中回転蹴/【空中】□×3で空中三連撃

コンボリスト(Lv3~4)



魔王の焔

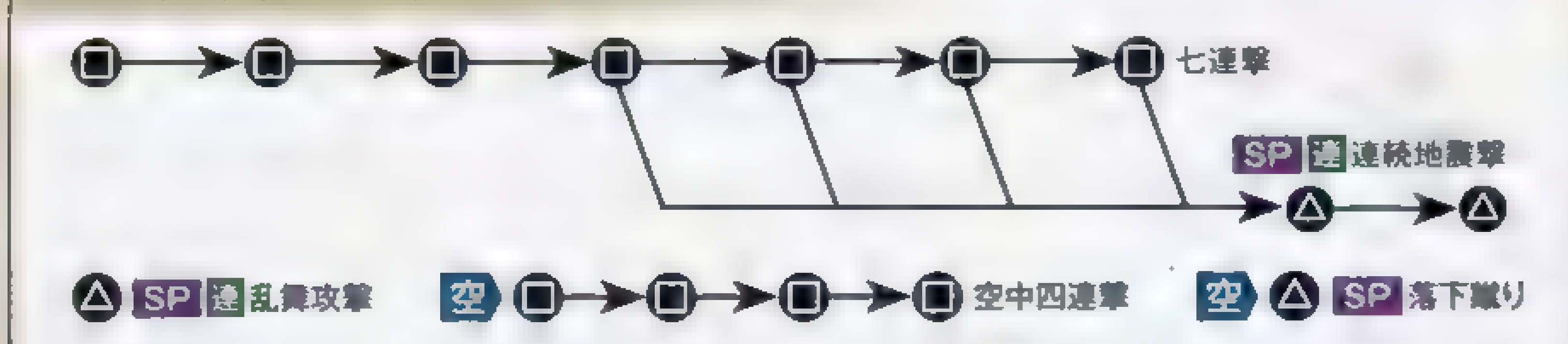
入手条件	B分岐三節の宝箱
備考	–

Lv1	Lv2	Lv3~4



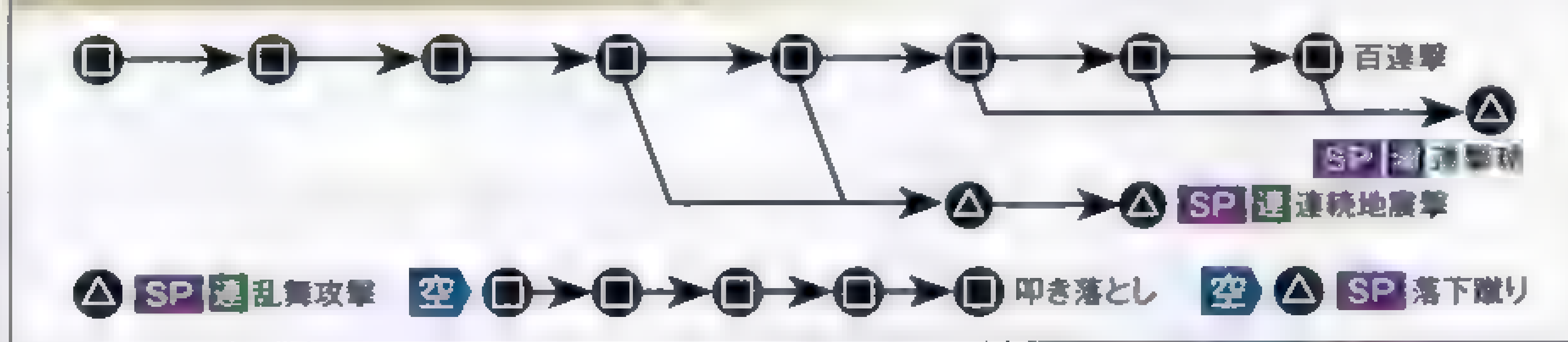
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	211	S	–	–
Lv2	227	S	武器素材(金)	44800
Lv3	245	S	武器素材(白)	63300
Lv4	259	S	武器素材(白)	72300

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×6で六連拳/【空中】□×2で空中二連撃

コンボリスト(Lv3~4)



–

天翔る碧風

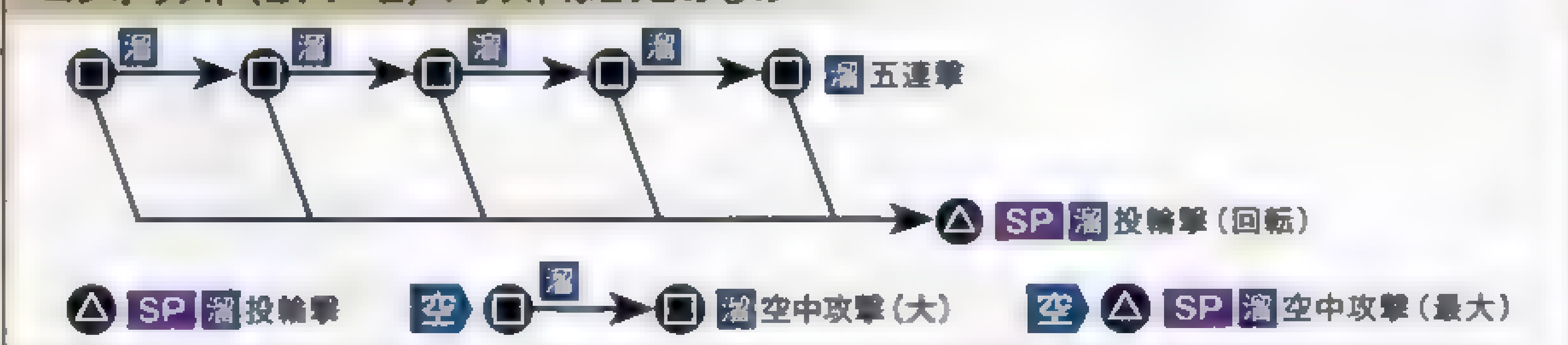
入手条件	A分岐五章四節クリア後に販売開始
備考	–

Lv1	Lv2	Lv3~4



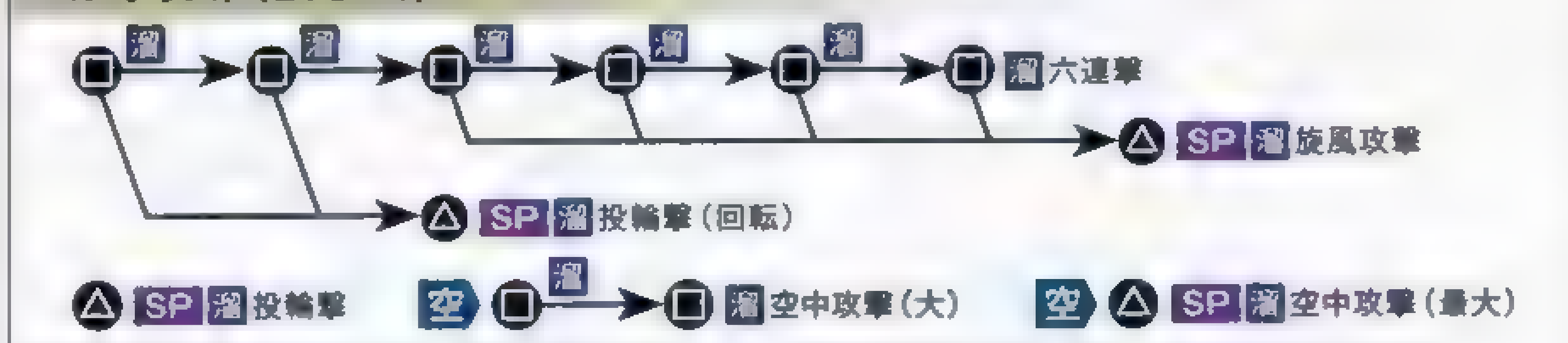
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	81	S	–	44100
Lv2	88	S	武器素材(金)	37600
Lv3	94	S	武器素材(金)	43900
Lv4	120	S	武器素材(白)	72300

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×4で溜 四連撃

コンボリスト(Lv3~4)

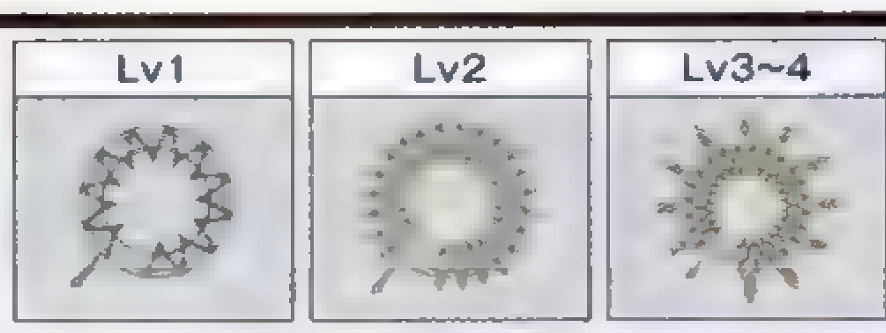


–

ヴィドフニルの刃根

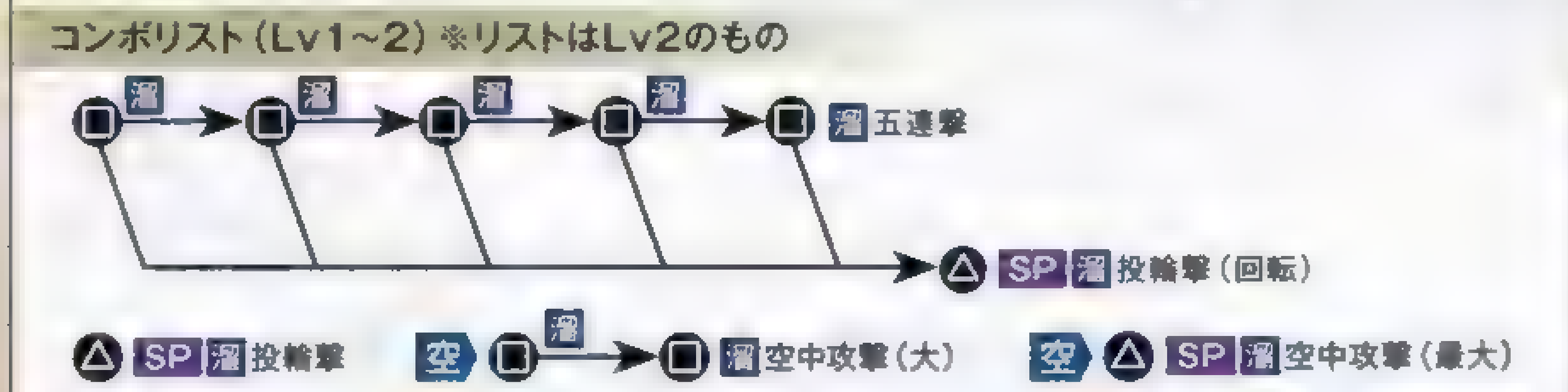
入手条件	C分岐一節クリア後に販売開始
備考	–

Lv1	Lv2	Lv3~4



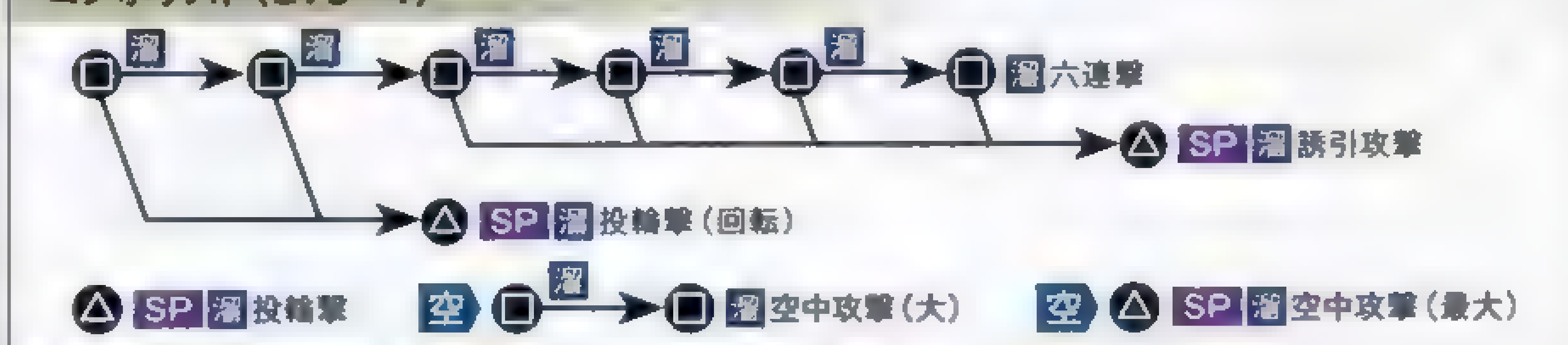
Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	108	S	–	60900
Lv2	119	S	武器素材(白)	54200
Lv3	133	M	武器素材(白)	63300
Lv4	172	M	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの



Lv1の場合:【地上】□×4で溜 四連撃/【空中】□で溜 空中攻撃

コンボリスト(Lv3~4)

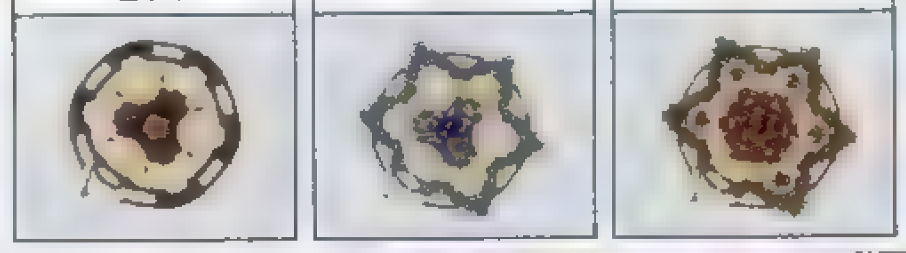


–

貴婦人の舞踊（きふじんのぶよう）

入手条件	A分岐五章二節クリア後に販売開始
備考	—

Lv1　Lv2　Lv3~4



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	106	M	—	37800
Lv2	116	M	武器素材(金)	32200
Lv3	125	M	武器素材(金)	37600
Lv4	135	M	武器素材(金)	43000

コンボリスト(Lv1~2)※リストはLv2のもの

- □溜→□溜→□ 溜 三連撃
- → △ SP 溜 叩き付け攻撃
- △ SP 溜 投輪撃
- 空 □ 溜 空中攻撃
- 空 △ SP 溜 空中攻撃(最大)

Lv1の場合：【地上】□×2で溜二連撃、□×1~2→△でSP溜叩き付け攻撃

コンボリスト(Lv3~4)※リストはLv4のもの

- □溜→□溜→□溜→□溜→□ 溜 五連撃
- → △ SP 溜 旋風攻撃
- → △ SP 溜 叩き付け攻撃
- △ SP 溜 投輪撃
- 空 □溜→□ 溜 空中攻撃(大)
- 空 △ SP 溜 空中攻撃(最大)

Lv3の場合：【地上】□×4で溜四連撃、□×3~4→△でSP溜旋風攻撃

理の神判（ことわりのしんぱん）

入手条件	B分岐出現後、オクタを連れてミッションを4回クリア
備考	—

Lv1　Lv2　Lv3~4



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	107	M	—	—
Lv2	125	M	武器素材(白)	54200
Lv3	165	M	武器素材(黒)	93700
Lv4	172	M	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1~2)※リストはLv2のもの

- □溜→□溜→□溜→□ 溜 四連撃
- → △ SP 溜 叩き付け攻撃
- △ SP 溜 投輪撃
- 空 □溜→□ 溜 空中攻撃(大)
- 空 △ SP 溜 空中攻撃(最大)

Lv1の場合：【地上】□×2で溜二連撃、□×1~2→△でSP溜叩き付け攻撃／【空中】□で溜空中攻撃

コンボリスト(Lv3~4)

- □溜→□溜→□溜→□溜→□溜→□ 溜 六連撃
- → △ SP 溜 誘引攻撃
- → △ SP 溜 叩き付け攻撃
- △ SP 溜 投輪撃
- 空 □溜→□ 溜 空中攻撃(大)
- 空 △ SP 溜 空中攻撃(最大)

—

紺碧の鋭刃（こんぺきのえいじん）

入手条件	A分岐三章六節クリア後に販売開始
備考	—

Lv1　Lv2　Lv3~4



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	66	S	—	21000
Lv2	73	S	武器素材(銀)	17700
Lv3	81	S	武器素材(銀)	20700
Lv4	88	S	武器素材(銀)	23600

コンボリスト(Lv1~2)※リストはLv2のもの

- □溜→□溜→□溜→□溜→□ 溜 五連撃
- → △ SP 溜 投輪撃(回転)
- △ SP 溜 投輪撃
- 空 □溜→□ 溜 空中攻撃(大)
- 空 △ SP 溜 空中攻撃(最大)

Lv1の場合：【地上】□×4で溜四連撃／【空中】□で溜空中攻撃

コンボリスト(Lv3~4)

- □溜→□溜→□溜→□溜→□溜→□ 溜 六連撃
- → △ SP 溜 誘引攻撃
- → △ SP 溜 投輪撃(回転)
- △ SP 溜 投輪撃
- 空 □溜→□ 溜 空中攻撃(大)
- 空 △ SP 溜 空中攻撃(最大)

—

聖帝の棺（せいていのひつぎ）

入手条件	アコールの依頼"神聖の書"をクリア
備考	アンデッドへの攻撃力増加(P.211)

Lv1　Lv2　Lv3~4



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	126	M	—	—
Lv2	134	M	武器素材(白)	68700
Lv3	172	L	武器素材(黒)	93700
Lv4	180	L	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1~2)※リストはLv2のもの

- □溜→□溜→□溜→□ 溜 四連撃
- → △ SP 溜 叩き付け攻撃
- △ SP 溜 投輪撃
- 空 □溜→□ 溜 空中攻撃(大)
- 空 △ SP 溜 空中攻撃(最大)

Lv1の場合：【地上】□×2で溜二連撃、□×1~2→△でSP溜叩き付け攻撃／【空中】□で溜空中攻撃

コンボリスト(Lv3~4)

- □溜→□溜→□溜→□溜→□ 溜 五連撃
- → △ SP 溜 誘引攻撃
- → △ SP 溜 叩き付け攻撃
- △ SP 溜 投輪撃
- 空 □溜→□ 溜 空中攻撃(大)
- 空 △ SP 溜 空中攻撃(最大)

—

慟哭する円環（どうこくするえんかん）

入手条件	A分岐四章二節の宝箱
備考	—

Lv1　Lv2　Lv3~4



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	68	M	—	—
Lv2	75	M	武器素材(銀)	23000
Lv3	82	M	武器素材(銀)	26900
Lv4	89	M	武器素材(銀)	30700

コンボリスト(Lv1~2)※リストはLv2のもの

- □溜→□溜→□溜→□溜→□ 溜 五連撃
- → △ SP 溜 投輪撃(回転)
- △ SP 溜 投輪撃
- 空 □溜→□ 溜 空中攻撃(大)
- 空 △ SP 溜 空中攻撃(最大)

Lv1の場合：【地上】□×4で溜四連撃、□×1~4→△でSP溜投輪撃(回転)

コンボリスト(Lv3~4)

- □溜→□溜→□溜→□溜→□溜→□ 溜 六連撃
- → △ SP 溜 誘引攻撃
- → △ SP 溜 投輪撃(回転)
- △ SP 溜 投輪撃
- 空 □溜→□ 溜 空中攻撃(大)
- 空 △ SP 溜 空中攻撃(最大)

—

マナの杖（つえ） DLC

入手条件	DLC (P.252)
備考	—



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	34	M	—	—
Lv2	73	M	武器素材(銀)	0
Lv3	122	M	武器素材(金)	0
Lv4	164	M	武器素材(白)	0

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

□(溜) → □(溜) → □(溜) → □(溜) → □ 溜五連撃
□×1~5 → △ SP 溜投輪撃(回転)
△ SP 溜投輪撃
空 □(溜) → □ 溜空中攻撃(大)
空 △ SP 溜空中攻撃(最大)

Lv1の場合:【地上】□×3で溜三連撃、□×1~3→△でSP 溜投輪撃(回転)／【空中】□で溜空中攻撃

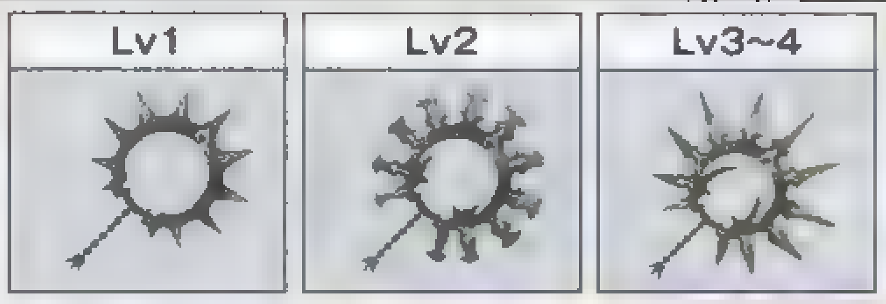
コンボリスト(Lv3~4)

□(溜) → □(溜) → □(溜) → □(溜) → □(溜) → □ 溜六連撃
□×3~6 → △ SP 溜旋風攻撃
□×1~2 → △ SP 溜投輪撃(回転)
△ SP 溜投輪撃
空 □(溜) → □ 溜空中攻撃(大)
空 △ SP 溜空中攻撃(最大)

—

未亡人の咎（みぼうじんのとが）

入手条件	C分岐五節クリア後に販売開始
備考	—



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	139	L	—	71400
Lv2	178	L	武器素材(白)	61500
Lv3	217	L	武器素材(黒)	93700
Lv4	228	L	武器素材(黒)	107100

コンボリスト(Lv1~2)

□(溜) → □ 溜二連撃
□×1~2 → △ SP 溜叩き付け攻撃
△ SP 溜投輪撃
空 □ 溜空中攻撃
空 △ SP 溜空中攻撃(最大)

—

コンボリスト(Lv3~4) ※リストはLv4のもの

□(溜) → □(溜) → □(溜) → □(溜) → □ 溜五連撃
□×3~5 → △ SP 溜誘引攻撃
□×1~2 → △ SP 溜叩き付け攻撃
△ SP 溜投輪撃
空 □(溜) → □ 溜空中攻撃(大)
空 △ SP 溜空中攻撃(最大)

Lv3の場合:【地上】□×4で溜四連撃、□×3~4→△でSP 溜誘引攻撃

冥府の絶輪（めいふのぜつりん）

入手条件	A分岐三章三節をクリア
備考	—



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	60	M	—	—
Lv2	68	M	武器素材(銅)	15100
Lv3	76	M	武器素材(銅)	17600
Lv4	84	M	武器素材(銀)	20300

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

□(溜) → □(溜) → □(溜) → □ 溜四連撃
□×1~4 → △ SP 溜投輪撃(回転)
△ SP 溜投輪撃
空 □(溜) → □ 溜空中攻撃(大)
空 △ SP 溜空中攻撃(最大)

Lv1の場合:【地上】□×3溜で三連撃、□×1~3→△でSP 溜投輪撃(回転)／【空中】□で溜空中攻撃

コンボリスト(Lv3~4)

□(溜) → □(溜) → □(溜) → □(溜) → □(溜) → □ 溜六連撃
□×3~6 → △ SP 溜旋風攻撃
□×1~2 → △ SP 溜投輪撃(回転)
△ SP 溜投輪撃
空 □(溜) → □ 溜空中攻撃(大)
空 △ SP 溜空中攻撃(最大)

—

雷霆の旋戟（らいていのせんげき）

入手条件	A分岐三章四節クリア後に販売開始
備考	—



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	83	L	—	20600
Lv2	94	L	武器素材(銀)	17300
Lv3	138	L	武器素材(金)	37600
Lv4	148	L	武器素材(金)	43000

コンボリスト(Lv1~2)

□(溜) → □ 溜二連撃
□×1~2 → △ SP 溜叩き付け攻撃
△ SP 溜投輪撃
空 □ 溜空中攻撃
空 △ SP 溜空中攻撃(最大)

—

コンボリスト(Lv3~4) ※リストはLv4のもの

□(溜) → □(溜) → □(溜) → □ 溜四連撃
□×3~4 → △ SP 溜[illegible]
□×1~2 → △ SP 溜叩き付け攻撃
△ SP 溜投輪撃
空 □(溜) → □ 溜空中攻撃(大)
空 △ SP 溜空中攻撃(最大)

Lv3の場合:【地上】□×3で溜三連撃、□×1~3→△でSP 溜叩き付け攻撃

ワンの戦輪（せんりん） DLC

入手条件	DLC (P.252)
備考	—



Lv	攻撃力	サイズ	必要素材	必要資金(G)
Lv1	111	L	—	—
Lv2	137	L	武器素材(金)	0
Lv3	175	L	武器素材(白)	0
Lv4	214	L	武器素材(黒)	0

コンボリスト(Lv1~2) ※リストはLv2のもの

□(溜) → □(溜) → □(溜) → □ 溜四連撃
□×1~4 → △ SP 溜投輪撃(回転)
△ SP 溜投輪撃
空 □(溜) → □ 溜空中攻撃(大)
空 △ SP 溜空中攻撃(最大)

Lv1の場合:【地上】□×3で三連撃、□×1~3→△でSP 溜投輪撃(回転)／【空中】□で溜空中攻撃

コンボリスト(Lv3~4)

□(溜) → □(溜) → □(溜) → □(溜) → □(溜) → □ 溜五連撃
□×3~5 → △ SP 溜旋風攻撃
□×1~2 → △ SP 溜投輪撃(回転)
△ SP 溜投輪撃
空 □(溜) → □ 溜空中攻撃(大)
空 △ SP 溜空中攻撃(最大)

—

アイテムデータ

アイテムは効果によって右の4つの種類に分類できる。このうち回復系と強化系はショップで購入してミッションに持ち込むことが可能なため、つねに最大数を所持しておこう。なお、回復アイテムの最大所持数は、特定のアコールの依頼を達成した時の初回クリア報酬で増えていく。

スフィア系の種類

スフィア	効果
回復スフィア	HPが回復する。小・中・大の3種類があり、小は最大HPの10%、中は25%、大は50%回復する
ブラッドスフィア	ブラッドゲージが上昇する。小・大の2種類があり、小は最大値の10%上昇し、大は100%になる
expスフィア	手に入れると経験値が一定値増加する。アコールの依頼のサバイバルでラウンドを勝ち抜くと出現する

アイテムの分類と特徴

回復系	・ショップで購入でき、ミッション中に使用することでゼロやミハイルのHPを回復できる ・最大所持数に上限があり、上限は特定のアコールの依頼を達成することで増える
強化系	・ショップで購入でき、ミッション中に使用することで一定時間ゼロやミハイルの攻撃力を上昇させたり、受けるダメージを減少させたりできる ・最大所持数に上限があり、ミッションには3つずつしか持ち込めない
スフィア系	・ミッションで木箱を壊したり、特定の敵を倒したり、チェイン数が一定数を超えたりすると出現する(P.209) ・HPを回復する回復スフィア、ブラッドゲージが上昇するブラッドスフィア、経験値が増加するexpスフィアがある ・回復スフィアとブラッドスフィアは、スフィアの大きさによって回復量や上昇量が違う
換金系	・ミッションで木箱を壊したり、敵を倒したりすると出現する ・獲得するとリザルトで自動的に売却され、お金になる

ショップで販売されるアイテム

アイテム	効果	価格(G)	販売開始時期	最大所持数(初期 MAX)
回復薬(小)	HPが50回復する	250	A分岐一章一節クリア後	2/3
回復薬(中)	HPが100回復する	600	A分岐二章二節クリア後	1/3
回復薬(大)	HPが200回復する	1500	A分岐三章六節クリア後	1/3
完全回復薬	HPが全快する	5000	A分岐五章一節クリア後	1/1
力の薬	一定時間、攻撃力が上昇する	1000	A分岐一章一節クリア後	3/3
守りの薬	一定時間、受けるダメージが減少する	1000	A分岐一章一節クリア後	3/3

アイテム	効果	価格(G)	販売開始時期	最大所持数(初期/MAX)
武器素材(銅)	武器を強化するために必要なアイテム	10000	A分岐二章六節クリア後	99/99
武器素材(銀)	武器を強化するために必要なアイテム	12000	A分岐四章三節クリア後	99/99
武器素材(金)	武器を強化するために必要なアイテム	14000	B分岐五節クリア後	99/99
武器素材(白)	武器を強化するために必要なアイテム	16000	異節:3クリア後	99/99
武器素材(黒)	武器を強化するために必要なアイテム	26000	D分岐最終節クリア後	99/99

換金系の種類

換金アイテム	価格(G)
アウロラの宝玉	3000
アルケーの銀貨	450
アンゲロスの銅貨	400
異光の核	2600
イッカクの角笛	150
古の聖骸布	400
ヴァルキリーの金貨	250
動く石	400
美しい鉤爪	250
ウンディーネの宝石	250
英知の核	21000
鋭利な鉤爪	300
エボナの書	250
炎蹄の欠片	2000
黄金のコア	1500
怪鳥の鉤爪	500
戒律の書	2700
蛙の毒針	300
欠けた宝石	80
渇望の書	500
甘辞の核	41000
頑丈な布	50
希求の書	1500
旧世界の神器	600
旧世界の宝具	1600
教理の書	900
清らかなる心臓	600
金羊毛の織物	200
傀儡の核	10000
愚者なる心臓	300
くすんだ宝石	100
グレイプニルの織物	150
ケルビムの銀貨	600
狷介の書	600
高潔なる心臓	900

換金アイテム	価格(G)
枯朽なる心臓	200
孤高の書	1800
古代の書	150
子供のあばら骨	1
琥珀石	200
ゴブリンの銅貨	150
困惑のジャスパー	1000
錆びた銅貨	20
サラマンダーの宝石	400
慈愛の金貨	2000
慈雨の反物	120
死者の爪	150
漆黒のコア	3000
磁鉄鉱	700
灼熱のコア	1000
シャムロックの反物	60
祝典の核	27000
蠢愚の核	23000
純粋の書	800
少女の頭蓋骨	1
贖罪の核	47000
植物の化石	1200
女性の骨盤	400
シルフの宝石	200
深淵のサファイア	1250
真紅の爪	100
神聖のコア	2500
神聖の書	700
神秘の書	2100
深緑の鉤爪	450
水牛の角笛	70
水晶のコア	2000
彗星石	400
すり切れた布	20
スローンズの銀貨	500

換金アイテム	価格(G)
脆弱なる心臓	100
静寂のオニキス	1200
聖者なる心臓	500
青年の大腿骨	200
清廉のメノウ	750
世界樹の織物	300
絶盾の核	5900
絶唱の核	34000
セラフィムの銀貨	750
セルケトの宝玉	4000
閃光のエメラルド	1500
千年獣の蹄	1500
鮮烈のトパーズ	900
大蛇の毒牙	800
鷹の爪	150
食べる石	200
タラニスの書の断片	450
血まみれの布	40
寵愛の金貨	2500
ディアン・ケヒトの書	200
天界の書	750
天界の聖蹄	2500
天界の羽衣	500
天界の宝玉	5000
天馬の心臓	5000
天馬の蹄	750
天命の書版の断片	600
トータティスの書	300
とがった爪	60
長い爪	50
ノームの宝石	300
ノルニルの宝玉	2000
博愛の金貨	1500
白亜の銀貨	100
白銀の爪	200

換金アイテム	価格(G)
覇者なる心臓	400
パナケアの反物	90
火打ち石	100
ひび割れた銅貨	40
ヒュプノスの宝石	160
氷結のコア	1200
フェアリーの石	600
フェニックスの金貨	300
浮遊石	300
古びた金貨	80
古びた銀貨	50
碧色の石	50
豊穣の反物	100
骨の化石	450
ぼろぼろの布	10
磨かれた銅貨	60
磨かれた宝石	120
水霊の蹄	600
無垢の書	2400
メロウの銀貨	200
妄愛の金貨	1000
桃色の石	100
もろい爪	20
破れた書	50
柔らかい爪	40
柔らかい布	30
夢喰いの爪	80
汚れた書	100
雷蹄の欠片	1000
竜種の心臓	4000
流星石	900
ワームの炎石	500
鷲の爪	400
割れた宝石	40
腕爪の核	15000

DLCデータ

PlayStation StoreでDLC(ダウンロードコンテンツ)を購入したり、プロダクトコードを入力したりすることで、特別な武器や衣装を入手できる他、追加シナリオを楽しめるようになる。こうしたDLCは、大きく分けて"ミッションパック"、"ゼロの衣装・武器"、"ミハイルのかぶりもの"、"アレンジBGMセット"の4種類。ミッションパックはゼロを含めて主人公がレベル1の状態(武器は武器Lv3で固定)から始まり、レベルが1上がるごとに"ウタウタイ達の記憶"というショートストーリーが開放される。また、全ミッションをクリアすると、本編で武器や衣装を入手できる。

DLC一覧

種類	コンテンツ	内容	価格	備考
ミッションパック ※1	追加シナリオ(ワン篇)	ワンが主人公のミッション×4、ワンの戦輪	本体571円+税	4ミッションすべてクリアすると"ワンの戦輪"を入手
	追加シナリオ(トウ篇)	トウが主人公のミッション×4、トウの剣	本体571円+税	4ミッションすべてクリアすると"トウの剣"を入手
	追加シナリオ(スリイ篇)	スリイが主人公のミッション×4、スリイの鉄	本体571円+税	4ミッションすべてクリアすると"スリイの鉄"を入手
	追加シナリオ(フォウ篇)	フォウが主人公のミッション×4、フォウの爪	本体571円+税	4ミッションすべてクリアすると"フォウの爪"を入手
	追加シナリオ(ファイブ篇)	ファイブが主人公のミッション×4、ファイブの槍	本体571円+税	4ミッションすべてクリアすると"ファイブの槍"を入手
	追加シナリオ(ゼロ篇)	ゼロが主人公のミッション×4、一年前の服	本体571円+税	4ミッションすべてクリアすると"一年前の服"を入手 一年前の服:ウタウタイモード中のブラッドゲージの消費量が減少する
ゼロの衣装・武器	ゼロの服(カラーバリエーション)	薄紅の服、漆黒の服、白紅の服	無料	–
	カイムの服&カイムの剣	カイムの服、カイムの剣	本体286円+税 ※2	カイムの服:SP攻撃使用時のSPゲージ消費量が2分の1になる
	フリアエの服&フリアエの短剣	フリアエの服、フリアエの短剣	本体286円+税	フリアエの服:受けるダメージが5%減少する
	マナの服&マナの杖	マナの服、マナの杖	本体286円+税	マナの服:回復薬の効果が20%増加する
	エリスの服&エリスの槍	エリスの服、エリスの槍	本体286円+税	エリスの服:ガード時のSPゲージ消費がなくなる
	ニーアの服&ニーアの剣	ニーアの服、ニーアの剣	本体286円+税	ニーアの服:与えるダメージが5%上昇する
	カイネの服&カイネの剣	カイネの服、カイネの剣	本体286円+税 ※3	カイネの服:ジャストガードの判定時間が2倍になる
ミハイルのかぶりもの	赤さん	赤さん	本体95円+税	–
	東京タワー	東京タワー	本体95円+税	–
	実験兵器7号	実験兵器7号	本体95円+税	–
アレンジBGMセット	DOD1 アレンジBGMセット	『DOD1』のアレンジ曲(セエレの祈 上空、第十三章 最終、尽きる)	本体190円+税	–
	NieR アレンジBGMセット	『ニーア』のアレンジ曲(イニシエノウタ、エミール、Ashes of Dreams)	本体190円+税	–
	DOD3アレンジBGMセット	『DOD3』のアレンジ曲(This Silence Is Mine、クロイウタ、Better End)	本体190円+税	–

※1:プレイするためはAエンディングクリア後のセーブデータがあり、かつPlayStation3本体に最新のパッチが適用されている必要がある。
※2:『ドラッグ オン ドラグーン3 公式ファーストガイド』購入特典プロダクトコードでも入手可能。 ※3:『ドラッグ オン ドラグーン 10周年記念BOX』購入特典プロダクトコードでも入手可能。

ミッションパックのワンポイント攻略

ワン篇 壱の章

節	ミッション概要
一節	【地上戦】ワン(弟)と戦った後、敵兵士と戦う
二節	【地上戦】敵兵士やギガースなどと戦う
三節	【地上決戦】ガブリエラに乗り、ゴーレムやケルベロスと戦う
四節	【地上戦】魔物と戦った後、ゼロ(偽者)と戦う

ワンが使う"ワンの戦輪"は攻撃範囲が広く、通常攻撃の五連撃を主体にするだけで大量の敵をまとめて攻撃できる。ステップから出せる走り攻撃は出が早く使いやすいので、それを起点に五連撃へとつなげよう。四節に登場するゼロ(偽者)は、5人に分身する。血しぶきで一番汚れている本体を攻撃しよう。



トウ篇 弐の章

節	ミッション概要
一節	【地上戦】オーガやトロルなどと戦った後、巨人剣士・一型2体と戦う
二節	【地上戦】敵兵士やトロルなどと戦った後、アンデッド・ギガース2体と戦う
三節	【地上戦】大量の改造兵士と戦う
四節	【地上戦】ホムンクルスと戦う

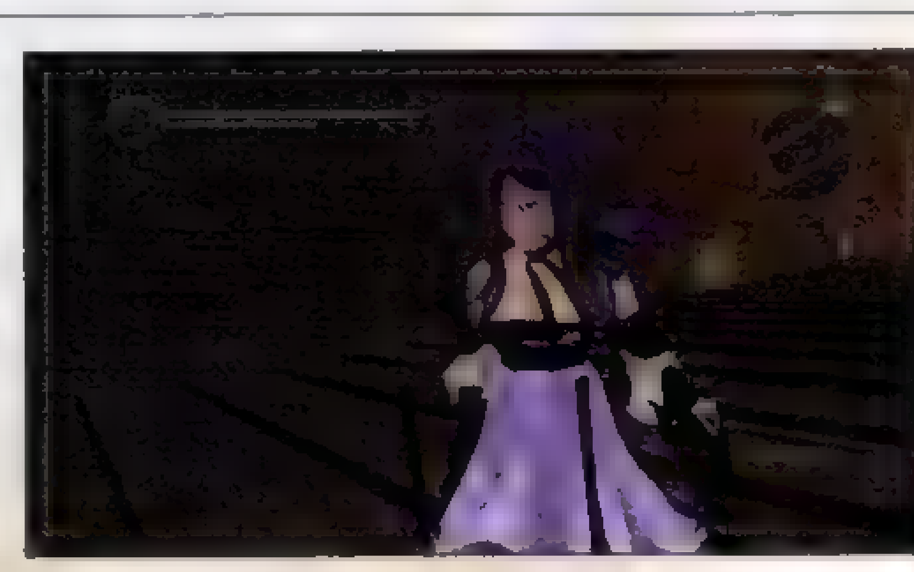
トウが使う武器は"トウの剣"。そのSP攻撃である最大回転斬りは威力と攻撃範囲が優秀なので、通常攻撃から最大回転斬りにつなぐコンボがオススメ。四節に登場するホムンクルスは戦闘中に姿を消すが、攻撃する時に姿を現す。敵の攻撃を待ち、ステップでうまく避けながら接近してダメージを与えよう。



スリイ篇 参の章

節	ミッション概要
一節	【地上戦】改造オーガと戦う
二節	【地上戦】改造インプと戦う
三節	【地上決戦】ガブリエラに乗り、改造ケルベロスと戦う
四節	【地上戦】ギガース、アンデッド・ギガースと戦った後、ハイ・ギガース2体と戦う

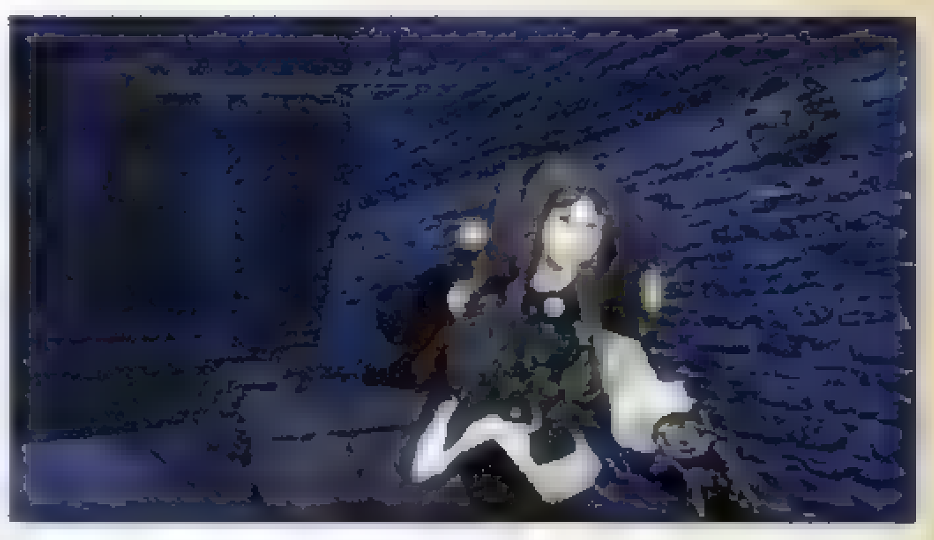
スリイが使う武器は"スリイの鉄"。大型の敵との戦いがメインとなるため、HPを温存しながら戦おう。無理に接近するとダメージを受けやすいので、遠距離から安全に攻撃できるSP攻撃の斬撃波を使うのがオススメだ。複数の大型の敵と戦う時は、ヒット&アウェイを意識して、安全に各個撃破していこう。



フォウ篇　肆の章

節	ミッション概要
一節	【地上戦】敵兵士やケルベロス、巨人剣士・一型などと戦う
二節	【地上戦】敵兵士や改造兵士、アンデッド・ギガースなどと戦う
三節	【地上戦】宝箱から宝石を入手しながら進んだ後、ゴーレムなどと戦う
四節	【上空戦】ガブリエラに乗り、ワイバーンや空中海賊船団と戦う

フォウの武器である"フォウの爪"は、複数の敵を巻き込める攻撃がほとんどない。ステップで敵の攻撃を避けつつ、隙が少ない通常攻撃の百連撃を主体にして、1体ずつ確実に倒そう。大型の敵と戦う時はSP攻撃の溜め撃ちがオススメ。そもそも攻撃力が高いうえに、溜めることでより大ダメージを狙える。



ファイブ篇　伍の章

節	ミッション概要
一節	【地上戦】敵兵士やアンデッドなどと戦った後、サンド・オーガと戦う
二節	【地上戦】敵兵士やグレイ・ケルベロス、ケンタウロスなどと戦う
三節	【地上戦】敵兵士や女兵士、ギガースなどと戦う
四節	【地上決戦】ガブリエラに乗り、美味しそうなカニと戦う

ファイブが使う"ファイブの槍"は左右の攻撃範囲が狭いので、複数の敵と戦う時はなるべく正面に敵を集めてから攻撃しよう。その際は通常攻撃から突き（連撃）につなぐのがオススメだ。ただし、突き（連撃）中はステップによるキャンセルがすぐにできないため、反撃を受けそうな時は早めに攻撃を中断すること。



ゼロ篇　零の章

節	ミッション概要
一節	【地上戦】敵兵士と戦う
二節	【上空戦】ミカエルに乗り、ガーゴイルキューブと戦う
三節	【地上戦】魔物と戦った後、フレイム・ケンタウロスと戦う
四節	【地上戦】ミカエルと戦う

ゼロが使う武器は"ゼロの剣"で固定となり、本編で装備している武器は反映されない。多数の敵と戦う時は、広範囲に攻撃できる最大回転斬りがオススメだ。二節のガーゴイルキューブ戦では、敵をすべて撃破するのが難しい。マルチロックオンが間に合わない場合は、ウタウタイモードを発動して敵を一掃しよう。



◆ゼロの衣装一覧



薄紅の服



漆黒の服



白紅の服



カイムの服



フリアエの服



マナの服



エリスの服



ニーアの服



カイネの服



一年前の服

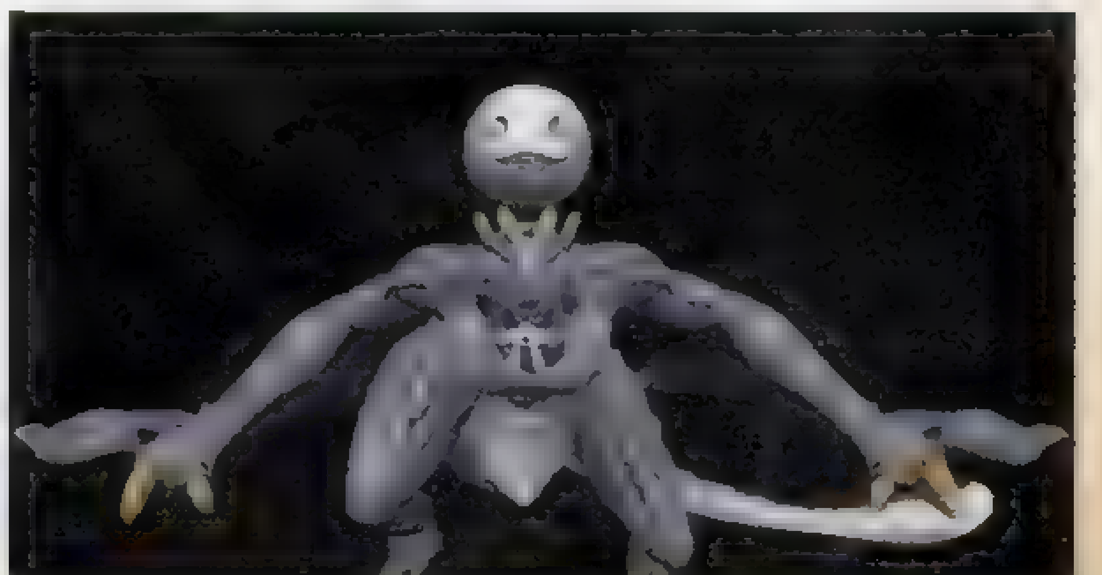
◆ミハイルのかぶりもの一覧



赤さん



東京タワー



実験兵器7号

トロフィーデータ

本編で獲得できるトロフィーは全部で47種類。その多くはミッションをクリアしたり戦闘をこなしたりすることで獲得でき、Dエンディングを迎えるころには大半のトロフィーを獲得できているはずだ。しかし、トロフィーの中にはDエンディングを迎えた後もやり込まないと獲得できないほど、条件が厳しいものもある。ここでは、6つのトロフィーの獲得について攻略しているので参考にしてほしい。

トロフィー一覧

トロフィー	グレード	条件
最後のウタ	プラチナ	すべてのトロフィーを獲得する
零章クリア	ブロンズ	零章をクリアする
Aエンディング	シルバー	A分岐(一章～五章)をクリアする
Bエンディング	シルバー	B分岐をクリアする
Cエンディング	シルバー	C分岐をクリアする
Dエンディング	ゴールド	D分岐をクリアする
水没ノ淫欲	ブロンズ	A分岐一章四節のファヌエルを撃破する
落城ノ潔癖	ブロンズ	A分岐二章六節のアルマロスを撃破する
傀儡ノ猟奇	ブロンズ	A分岐三章六節のアルミサエルを撃破する
双璧ノ微睡	ブロンズ	A分岐四章四節のエグリゴリを撃破する
竜種ノ真理	ブロンズ	A分岐五章四節のガブリエルを撃破する
毒ニ花	ブロンズ	B分岐五節のラファエルを撃破する
泥ト舞踏	ブロンズ	C分岐五節のアブディエルを撃破する
卑屈ナル竜	ブロンズ	D分岐二節のゾフィエルを撃破する
不死ナル色	ブロンズ	D分岐四節のガルガリエルを撃破する
始祖ナル古	ブロンズ	D分岐六節のイズライールを撃破する
ウタノチカラ	ブロンズ	初めてウタウタイモードを発動する
セツナノミキワメ	ブロンズ	初めてジャストガードからのカウンターを成功させる
ブキノキワミ	ブロンズ	初めて武器チェンジコンボを行う
はじめてのお買い物	ブロンズ	初めてショップで買い物をする
ウェポンコレクター(初級)	ブロンズ	武器を5本集める(DLCを除く)
ウェポンコレクター(中級)	ブロンズ	武器を15本集める(DLCを除く)
ウェポンコレクター(上級)	ブロンズ	武器を25本集める(DLCを除く)
ソードマスター	ブロンズ	すべての剣を集める(DLCを除く)
スピアマスター	ブロンズ	すべての槍を集める(DLCを除く)
ナックルマスター	ブロンズ	すべての格闘装具を集める(DLCを除く)
チャクラムマスター	ブロンズ	すべての戦輪を集める(DLCを除く)
ウェポンマスター	シルバー	すべての武器を集める(DLCを除く)
ウェポンマニア	ゴールド	すべての武器をLv4まで強化する
チェインキング	ブロンズ	コンボのヒット数が50チェインに到達する
チェインマスター	シルバー	コンボのヒット数が100チェインに到達する
ゴールドマスター	シルバー	獲得したゴールドが累計300000G以上になる
これが欲しいんでしょ?	ブロンズ	B分岐出現後、ディトを連れてミッションを4回クリアして"堕天の罪業"を手に入れる
全てご褒美です!	ブロンズ	B分岐出現後、デカートを連れてミッションを4回クリアして"騎兵長の鉄鎧"を手に入れる
エンジョイですぞ!	ブロンズ	B分岐出現後、オクタを連れてミッションを4回クリアして"理の神判"を手に入れる
心もイケメンでしょう?	ブロンズ	B分岐出現後、セントを連れてミッションを4回クリアして"謀略と背徳"を手に入れる
お試し期間	ブロンズ	すべての使徒と1回以上ミッションをクリアする
金をよこせ!	ブロンズ	アコールの依頼を初めてクリアする
金をぶんどれ!	シルバー	アコールの依頼を20個クリアする
金は全て私のもの!	ゴールド	アコールの依頼をすべてクリアする
トレジャーハンター	ブロンズ	ミッションで50個の宝箱を開けて中身を獲得する
真・トレジャーハンター	シルバー	ミッションですべての宝箱を開けて中身を獲得する
鮮血のウタヒメ	ブロンズ	敵を累計で100体以上倒す
真紅のウタヒメ	シルバー	敵を累計で1000体以上倒す
復活のウタヒメ	ブロンズ	プレイヤーがLv5へ到達する
不死のウタヒメ	ブロンズ	プレイヤーがLv30へ到達する
大空の支配者	ブロンズ	いずれかの上空戦ミッションでパーフェクトボーナスをすべて獲得する

ピックアップ攻略

ウェポンマニア **D分岐最終節クリア後に達成可能**

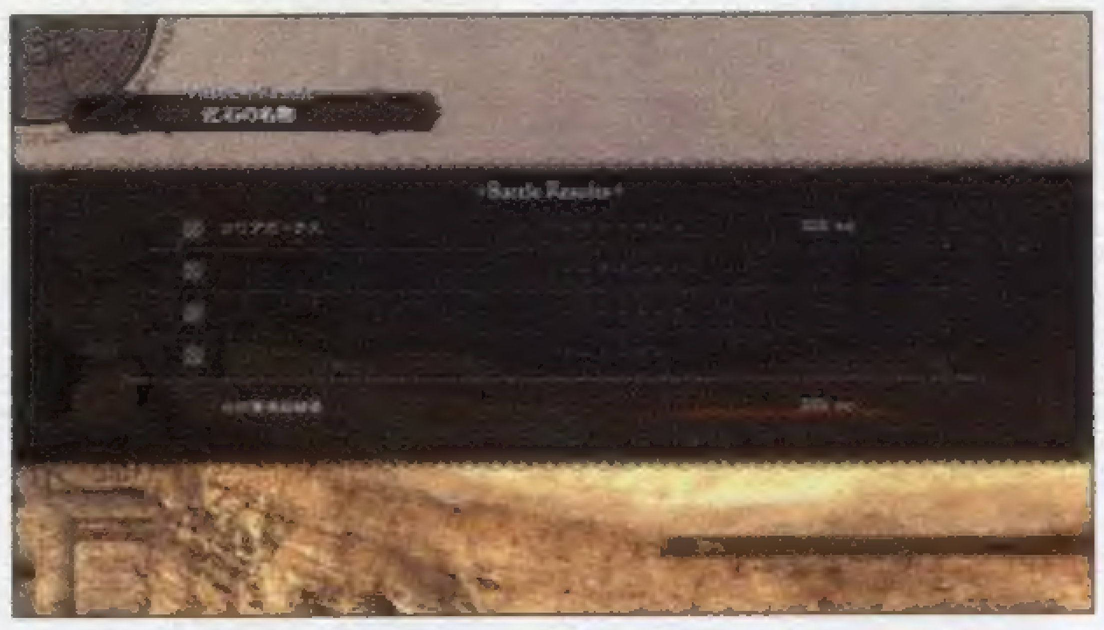
一部の武器は武器Lv4にするために武器素材(黒)が必要になる。Dエンディングまでに獲得できる武器素材(黒)だけでは全武器を武器Lv4にできず、D分岐最終節をクリアして武器素材(黒)をショップで購入できるようにしないと達成できない。



◀武器素材の購入や武器の強化は、膨大なお金が必要になる。トロフィーのゴールドマスターを先に達成することを目指して、お金を溜めておくとよいだろう。

ゴールドマスター **給料日の名がつく依頼を繰り返しプレイ**

お金を手っ取り早く稼ぐには、アコールの依頼で給料日の名がつくものをクリアするのがセオリー。この依頼には大型の敵が出現するので、素早く倒せるようにSP攻撃の突き(連撃)を出せる槍を使うと、効率よく稼ぐことができる。



◀A分岐四章以降は、"化石の名物"→"砂の国では給料日"を繰り返しプレイすることで、効率よくお金を稼ぎつつ、レベル上げをすることができる。

金は全て私のもの! **ゼロをLv60にしてから挑戦**

すべてのアコール依頼をクリアする必要があり、なかでもサバイバルの"最後の挑戦"をクリアするのが難しい。ゼロのレベルを最大の60にして挑むか、すべての武器を武器Lv4にして"緋色の服"を手に入れてから挑戦しよう。



◀難易度が高いため、攻撃力が高い武器を武器Lv4にするだけでは達成は困難。ゼロのレベルを最大の60まで上げて、HPと攻撃力を最大にしてから挑戦しよう。

チェインキング **敵が多数出現するミッションで戦輪を使う**

50チェインは、敵兵が多数出現するミッションで達成しやすい。攻撃範囲が広い戦輪を使えば、通常攻撃を繰り返しているだけで達成できる。2発目まで通常攻撃を出したら、硬直をステップでキャンセルしてコンボを継続していこう。



◀武器の攻撃力が高いと、敵を倒してしまうのでチェインがつながりにくい。攻撃力が低い武器を持ち、後半のミッションで挑戦するのがオススメだ。

チェインマスター　巨人剣士を格闘装具で攻撃してチェイン数を稼ぐ

チェイン数100を達成するには、HPが高い大型の敵を相手にするとよい。格闘装具の乱舞攻撃なら、SPゲージが尽きるまで攻撃を出し続けられるのでチェイン数を稼ぎやすい。敵から攻撃を受けるとコンボが途切れてしまうので、敵が攻撃の動作に入ったらステップを出して、下の流れのように攻撃を受ける前に側面や背後に回り込んで攻撃を継続しよう。この際、ステップを2回連続で出すとコンボが途切れてしまうので、ステップは1回で止めるようにすること。

100チェイン達成の流れ

格闘装具の乱舞攻撃でチェイン数を稼ぐ



▲敵の攻撃をステップで避けたら、側面や背後からSP攻撃の乱舞攻撃を出してチェイン数を稼ぐ。ゼロのレベルを上げてSPゲージを増やし、できるだけ長く攻撃できるようにしよう。

敵がひざまづいたら弱点を狙ってチェイン数を稼ぐ



▲SPゲージがなくなってきたら通常攻撃に移る。敵が巨人剣士の場合、ダメージを与え続けるとひざまづいて動きが止まるので、正面に回って弱点である頭部を攻撃しつつチェイン数を稼ぐ。

最後にウタウタイモードを発動



▲敵が起き上がった後も攻撃を続け、敵が攻撃の動作に入ったらウタウタイモードを発動。発動後、ゼロはほぼ無敵状態になるので、そのまま攻撃し続けていれば100チェインを達成できるはずだ。

大空の支配者　D分岐六節の上空戦で達成を目指す

どの上空戦でもいいので、ミッション中に獲得できるパーフェクトボーナス（特定のエリア内に出現する敵をノーコンティニューですべて撃破すること）をすべて獲得するとトロフィーを獲得できる。多くの上空戦は敵の数が多く、パーフェクトボーナスを3~4回ほど獲得する必要があるが、D分岐六節はパーフェクトボーナスを2回獲得するだけでトロフィーの獲得条件を満たせる。ただし、トロフィーを獲得するにはボスのイズライールをノーコンティニューで倒す必要があるので、準備をしてから挑もう。

D分岐六節の攻略ポイント

最初のワイバーンはマルチロックオンで攻撃



▲最初は画面の左右から、ワイバーン6体の編隊が飛来する。しばらくすると画面の中央に横並びになるので、マルチロックオンでまとめて倒そう。こうしてワイバーンの編隊を計3組倒していく。

単体のガーゴイルキューブはブレス攻撃で倒す



▲ガーゴイルキューブが1体→2体→2体→3体→4体の順に飛来し、倒すと1回目のパーフェクトボーナスを獲得できる。単体のガーゴイルキューブはブレス攻撃で倒していこう。

ブレス攻撃でガーゴイルキューブを倒していく



▲複数のガーゴイルキューブが飛来し、その背後にワイバーンの編隊が飛来する。ガーゴイルキューブが邪魔でワイバーンをマルチロックオンしにくいので、ガーゴイルキューブはブレス攻撃で倒そう。

マルチロックオンでガーゴイルキューブを倒す



▲ガーゴイルキューブが3体飛来した後、すぐにガーゴイルキューブ4体が飛来する。□ボタンを押しっぱなしにしておき、攻撃可能になったガーゴイルキューブからロックオンしていこう。

画面の中央にブレス攻撃を連射する



▲画面の中央にガーゴイルキューブが飛来する。隠れていて見えないが、後ろにガーゴイルキューブが4体連なっているので、ブレス攻撃を連射して先頭のガーゴイルキューブから素早く倒していこう。

最後に4体のガーゴイルキューブを倒す



▲最後に4体のガーゴイルキューブが飛来する。写真のように四角形のフォーメーションになっていて、右下→左下→左上→右上の順に攻撃可能になる。マルチロックオンで一気に倒してしまおう。

CHECK “緋色の服”を手に入れればトロフィー制覇が楽になる

DLCを除く全武器を武器Lv4に強化すると、“緋色の服”という衣装を入手できる。この衣装にはブラッドゲージが自動的に溜まっていく効果があり、敵を倒したりしてブラッドゲージを溜めなくても、ウタウタイモードを発動できるようになる。アコールの依頼のうちクリアするのが難しい“最後の挑戦”などは、“緋色の服”を着た状態で敵から逃げ回り、ブラッドゲージが溜まったらウタウタイモードを発動して攻撃していくと、簡単にクリア可能だ。なお、すべての武器を武器Lv4にするには武器素材（黒）を買う必要があるので、“緋色の服”を手に入れられるのはD分岐最終節クリア後となる。

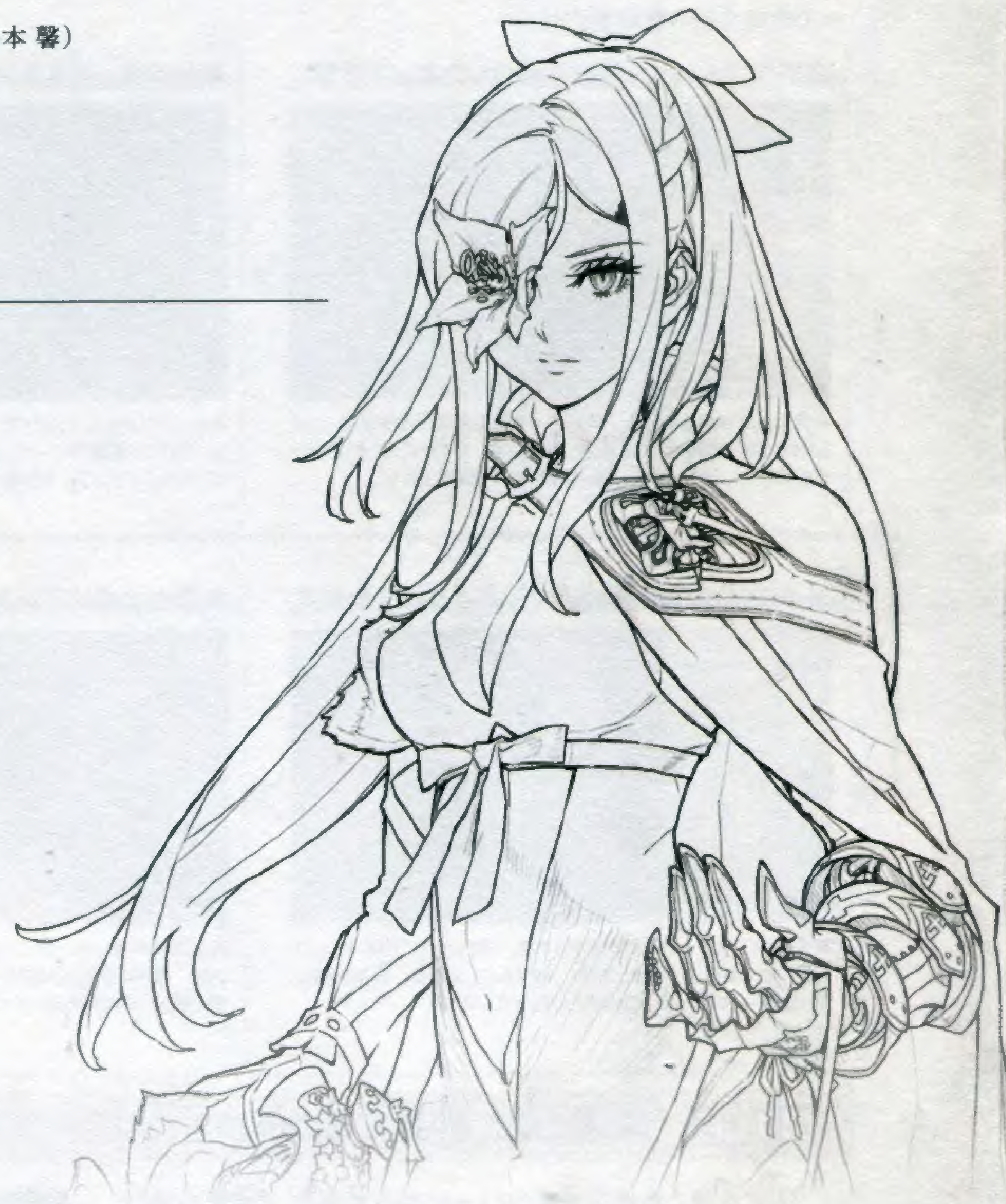


◀ブラッドゲージを使った後、再びウタウタイモードを発動できるようになるまでには数秒かかるので覚えておこう。

ドラッグ オン ドラグーン3 設定資料集+ザ・コンプリートガイド

STAFF

Director	電撃オンライン（松下忠嗣）……Record of Flower 電撃オンライン（染谷行人）……ドラッグ オン ドラグーン3 ザ・コンプリートガイド
Editor	電撃オンライン（松下忠嗣）……Record of Flower 株式会社キューピスト（矢島正貴／関口大和／鷲尾知美／大谷友誉）……ドラッグ オン ドラグーン3 ザ・コンプリートガイド
Writer	サガコ／長谷川暢俊／小沼 崇……Record of Flower
Novelist	映島 巡／名取佐和子／菊地はな／松下彩季／株式会社ILCA（白本奈緒）／ヨコオタロウ
Photographer	林 久平
Designer	株式会社キューピスト（葛西佑哉／石田桃子／廣原輝彦／谷本 馨） 株式会社ビーンズグラフィック
Cover Designer	株式会社キューピスト（葛西佑哉／谷本 馨）
Cover Illustrator	藤坂公彦
Producer	電撃オンライン（野村一真）



発行　2014年4月10日 初版発行

発行者　塚田正晃

プロデュース　アスキー・メディアワークス
〒102-8584　東京都千代田区富士見1-8-19
TEL.03-5216-8258（編集）

発行　株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8521（営業）

印刷所　図書印刷株式会社

装丁　株式会社キューピスト

Printed in Japan

ISBN978-4-04-866086-0 C0076

ISBN978-4-04-866086-0
C0076 ¥2300E

9784048660860

1920076023002

ASCII MEDIA WORKS
KADOKAWA
発行 株式会社KADOKAWA

定価: 本体 2,300 円
※消費税が別に加算されます

DRAG-ON DRAGOON 3
ドラッグ オン ドラグーン3